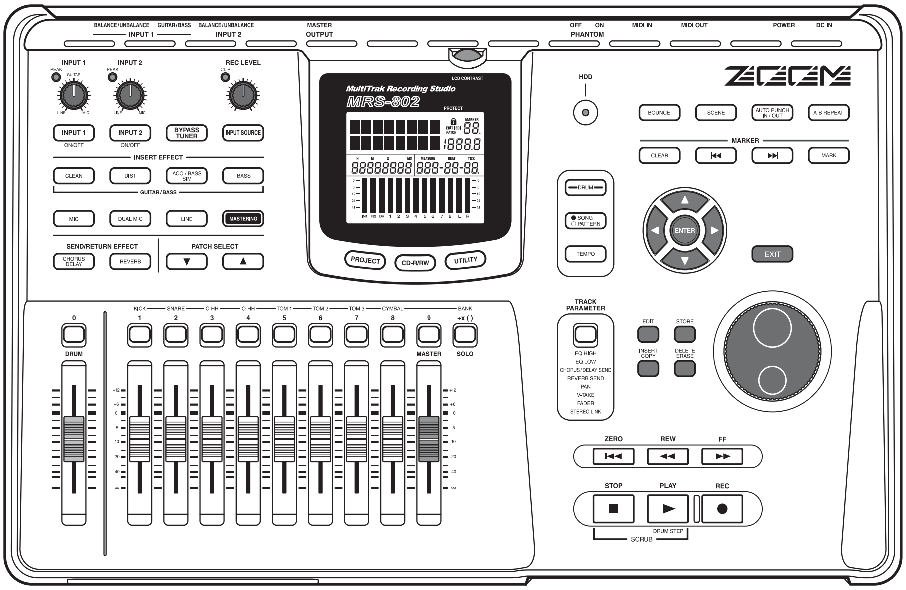
MultiTrak Recording Studio

MRS-802



Bedienungsanleitung

SICHERHEITSVORKEHRUNGEN UND HINWEISE ZUM GEBRAUCH

SICHERHEITSVORKEHRUNGEN

In dieser Bedienungsanleitung sind Warnungen und Sicherheitshinweise mit besonderen Symbolen gekennzeichnet. Diese sollten Sie lesen, damit Unfälle vermieden werden. Die Symbole haben folgende Bedeutung:

Warnung — **Dieses Symbol weist auf einen äußerst wichtigen Hinweis zu einer möglichen Gefahrenquelle hin. Wenn die betreffenden Hinweise ignoriert werden und das Gerät unsachgemäß eingesetzt wird, drohen Verletzungen mit Todesfolge.**

Vorsicht — **Dieses Symbol weist auf einen Hinweis zu einer möglichen Gefahrenquelle hin. Wenn die betreffenden Hinweise ignoriert werden und das Gerät unsachgemäß eingesetzt wird, drohen Verletzungen und Schäden am Gerät.**

Bitte beachten Sie die folgenden Sicherheitshinweise und Vorkehrungen, damit Sie das MRS-802 gefahrenfrei nutzen können.

- **Leistungsaufnahme**

Warnung: Das MRS-802 wird über den mitgelieferten Netzadapter betrieben. Verwenden Sie keinen anderen Netzadaptertyp, um Fehlfunktionen und Sicherheitsrisiken zu vermeiden.

Bei Nutzung des MRS-802 an einem Ort mit einer anderen Netzspannung wenden Sie sich bitte an Ihren ZOOM-Fachhändler, um einen geeigneten Netzadapter zu erwerben.

- **Erdung**

Vorsicht: In Abhängigkeit von den Installationsbedingungen spüren Sie beim Berühren eines Metallteils des MRS-802 unter Umständen ein schwache elektrische Entladung. Um dies zu vermeiden, erden Sie das Gerät. Dazu verbinden Sie die Erdungsschraube an der Unterseite mit einer zuverlässigen Erdungsleitung.

Um Unfällen vorzubeugen, sollte die Erdung nicht an folgenden Leitungen vorgenommen werden:

- Wasserleitung (Gefahr eines elektrischen Schlages)
- Gasleitung (Explosionsgefahr)
- Telefonerdungsleiter oder Blitzableiter (Gefahr eines Blitzeinschlags)

- **Betriebsumgebung**

Vorsicht: Betreiben Sie das MRS-802 nicht in Umgebungen, in denen es folgenden Bedingungen ausgesetzt ist:

- Extremtemperaturen
- Hohe Luft- oder Umgebungsfeuchte
- Übermäßig viel Staub oder Sand
- Übermäßige Schwingungen oder Stöße

- **Umgang mit dem Gerät**

Vorsicht: Das MRS-802 ist ein Präzisionsgerät. Üben Sie keinen übermäßigen Druck auf die Tasten und Regler aus. Ferner sollte das Gerät nicht herunterfallen bzw. Stößen oder starker Belastung ausgesetzt sein.

- **Modifikationen**

Vorsicht: Öffnen Sie nicht selbst das Gehäuse des MRS-802, und versuchen Sie nicht, das Gerät zu modifizieren. Das kann Schäden am Gerät zur Folge haben.

- **Anschluss von Kabeln an Eingangs- und Ausgangsbuchsen**

Vorsicht: Bevor Sie Kabel einstecken oder abziehen, müssen Sie das MRS-802 und alle angeschlossenen Geräte ausschalten. Vor einem Transport müssen alle Kabel und der Netzadapter vom MRS-802 abgezogen werden.

- **Lautstärke**

Vorsicht: Betreiben Sie das MRS-802 nicht über einen längeren Zeitraum mit voller Lautstärke, da dies Ihr Gehör schädigen könnte.

- **CD-R/RW-Laufwerk**

Vorsicht: Schauen Sie nie direkt in den Laserstrahl der optischen Abtastung des CD-R/RW-Laufwerks, da sonst Ihr Sehvermögen geschädigt werden könnte.

Sicherheitsvorkehrungen beim Gebrauch

• Elektromagnetische Interferenzen

Aus Sicherheitsgründen ist das MRS-802 so konzipiert, dass es einen größtmöglichen Schutz vor der im Inneren des Gerätes erzeugten elektromagnetischen Strahlung bietet und gegen Interferenzen von außen abgeschirmt ist. Geräte, die gegenüber diesen Interferenzen sehr empfindlich sind oder starke elektromagnetische Strahlung aussenden, sollten dennoch nicht in der Nähe des MRS-802 betrieben werden, da die Möglichkeit des Auftretens von Interferenzen nicht gänzlich ausgeschlossen werden kann.

Elektromagnetische Interferenzen können bei allen elektronischen Geräten, darunter auch dem MRS-802, Fehlfunktionen und Datenverluste auslösen. Deshalb sollte dieses Risiko entsprechend klein gehalten werden.

• Reinigung

Verwenden Sie zum Reinigen des MRS-802 ein trockenes Tuch. Bei Bedarf können Sie es leicht anfeuchten. Verwenden Sie keine Scheuermittel, Wachse oder Lösungsmittel (Verdünner oder Reinigungsalkohol), da die Oberfläche durch diese Mittel abgestumpft oder beschädigt werden könnte.

• Datensicherung

Die Daten des MRS-802 können durch eine Fehlfunktion oder einen Bedienungsfehler verloren gehen. Sichern Sie Ihre Daten deshalb.

• Copyrights

Außer für den persönlichen Gebrauch sind unbefugte Aufzeichnungen von urheberrechtlich geschützten Quellen (CDs, Schallplatten, Kassetten, Videoclips, Sendematerial usw.) verboten.
Die ZOOM Corporation haftet nicht für etwaige gerichtliche Verfügungen, die gegen Urheberrechtsverletzer erlassen werden.

Bewahren Sie dieses Handbuch zum späteren Nachschlagen bitte gut auf.

Inhalt

Einführung

Überblick

Vielen Dank, dass Sie sich für das ***ZOOM MRS-802 Multitrack Recording Studio*** (im Weiteren nur noch als das ***MRS-802*** bezeichnet) entschieden haben. Das MRS-802 ist eine digitale Audio-Workstation mit folgenden Funktionen:

■ Vereint in sich alle Funktionen, die für eine komplette Musikproduktion benötigt werden

Das MRS-802 stattet Sie mit allen Funktionen aus, die Sie für die professionelle Musikproduktion benötigen: Festplattenrecorder, Drum Machine, digitaler Mischer, Effekte, CD-R/RW-Laufwerk und vieles mehr. Das MRS-802 lässt keine Wünsche offen – vom Anlegen der Rhythmus-Tracks bis hin zu Mehrspuraufnahmen, dem Abmischen und dem Brennen einer Audio-CD – alles in einem Gerät.

■ Recorder mit 8 Tracks x 10 Takes

Die Recorder-Sektion verfügt über acht Mono-Tracks und einen Stereo-Master-Track für das Abmischen. Da jeder Track über zehn virtuelle Tracks (V-Takes) verfügt, können Sie für wichtige Passagen wie Gesang oder Gitarrensoli mehrere Takes aufnehmen und später die gelungenste Variante auswählen.

Ferner verfügen Sie über alle Bearbeitungsfunktionen zum Kopieren oder Verschieben von Audiodaten. Spezielle Funktionen, wie beispielsweise die umgekehrte Wiedergabe von Audiodaten und die Streckung/Komprimierung von Zeitabschnitten, stehen ebenfalls zur Verfügung. Und nicht zuletzt haben Sie die Möglichkeit des Datenaustauschs sowie des Kopierens zwischen regulären Tracks und dem Master-Track.

■ Unter Verwendung der Bounce-Funktion können mit dem so genannten Ping-Pong-Aufnahmeverfahren bis zu acht Tracks gleichzeitig bespielt werden

Die Bounce-Funktion ermöglicht das problemlose Zusammenführen mehrerer Tracks in einen oder zwei Tracks. Auch wenn gerade keine freien Tracks verfügbar sind, können Sie die Parts aus der Rhythmus-Sektion hinzufügen und das Resultat mit der Bounce-Funktion auf zwei V-Takes aufspielen. Wenn Sie den Master-Track als Bounce-Ziel auswählen, kann eine interne Abmischung durchgeführt werden, ohne dass dazu normale Tracks oder V-Takes belegt werden müssen.

■ Phrase-Loop-Funktion zum Einfügen von Audiomaterial

Unter Verwendung aufgenommener Audiodaten oder Audiodateien von einer CD-ROM können Sie Wiedergabeschleifen, so genannte „Phrase-Loops“, z. B. von Drum-Licks und Gitarrenriffs anlegen. Die Reihenfolge der Wiedergabe und die Anzahl der Wiederholungen der Phrasen lässt sich einfach programmieren und kann in Form von Audiodaten auf einen beliebigen Track oder V-Take aufgenommen werden.

■ Verwendung der Rhythmus-Sektion für Führungsrhythmus oder zur Begleitung

Die Rhythmus-Sektion verfügt über mehr als 400 Arten von Begleit-Patterns, die mit dem internen Drum-Soundgenerator erzeugt werden. Dieser Sound kann als unabhängiger Führungsrhythmus genutzt oder mit dem Recorder synchron abgespielt werden. Ferner können Sie eine Pattern-Wiedergabesequenz programmieren, um für einen gesamten Song die entsprechende Rhythmusbegleitung zu erzeugen. Neben der herkömmlichen Sprungeingabe verfügt das MRS-802 über das innovative und von ZOOM entwickelte Konzept FAST, mit dem Sie in einigen einfachen Schritten Songs anlegen können.

■ Misch-Sektion mit Unterstützung für automatischen Betrieb

Der interne digitale Mischer kann 8 Tracks sowie den entsprechenden Drum-Kanal verarbeiten. Die Einstellungen für Pegel, Balance und EQ für jeden Kanal können als separate „Szenen“ gespeichert werden. Eine gespeicherte Szene lässt sich jederzeit manuell abrufen oder automatisch an einer bestimmten Stelle in einem Song aktivieren.

■ Vielseitige Effekte

Das MRS-802 bietet „Einfüge-Effekte“, die in einen bestimmten Signalweg eingefügt werden können, und „Sende-/Return-Effekte“, die über die Sende-/Return-Schleife des Mischers zum Einsatz kommt. Diese Effekte können auf verschiedenste Weise genutzt werden, beispielsweise zur klanglichen Abstimmung bei der Aufnahme eines Tracks oder zur Raumklangverarbeitung bzw. für das Mastering beim Abmischen.

■ CD-R/RW-Laufwerk

Wenn Sie einen Song auf dem Master-Track abgemischt haben, können Sie ihn ohne Probleme mit dem eingebauten Laufwerk auf eine CD-R oder CD-RW brennen. Dies ist besonders bei der Erzeugung von Audio-CDs und der Sicherung aufgenommener Audiodaten überaus praktisch.
Bei der Ausführung des MRS-802, die über kein internes CD-R/RW-Laufwerk verfügt, können Sie das optionale Laufwerk CD-01 anschließen, das mit demselben Funktionsumfang wie das eingebaute Modell ausgestattet ist.

Damit Sie diese vielseitigen Funktionen des MRS-802 in vollem Umfang und störungsfrei nutzen können, sollten Sie diese Bedienungsanleitung sorgfältig lesen. Bewahren Sie diese Anleitung und die Garantiekarte an einem sicheren Ort auf.

Überblick über das MRS-802

Das MRS-802 ist in folgende fünf Sektionen unterteilt:

- **Recorder-Sektion**

Für die Aufnahme und Wiedergabe von Audiodaten

- **Rhythmus-Sektion**

Wiedergabe von Rhythmen durch die interne Drum Machine

- **Mischer-Sektion**

Mischt die Signale von der Recorder-Sektion und der Rhythmus-Sektion zur Ausgabe über die Stereoausgabebuchsen und zum Abmischen auf den speziellen Master-Tracks.

- **Effekt-Sektion**

Verarbeitet die Eingangssignale oder die Signale der Mischer-Sektion. Das MRS-802 verfügt über zwei Arten von Effekten: einen Einfüge-Effekt, der in einen bestimmten Signalweg eingefügt wird, und einen Sende-/Return-Effekt, der die Sende-/Return-Schleife der Mischer-Sektion nutzt.

- **CD-R/RW-Laufwerksbereich**

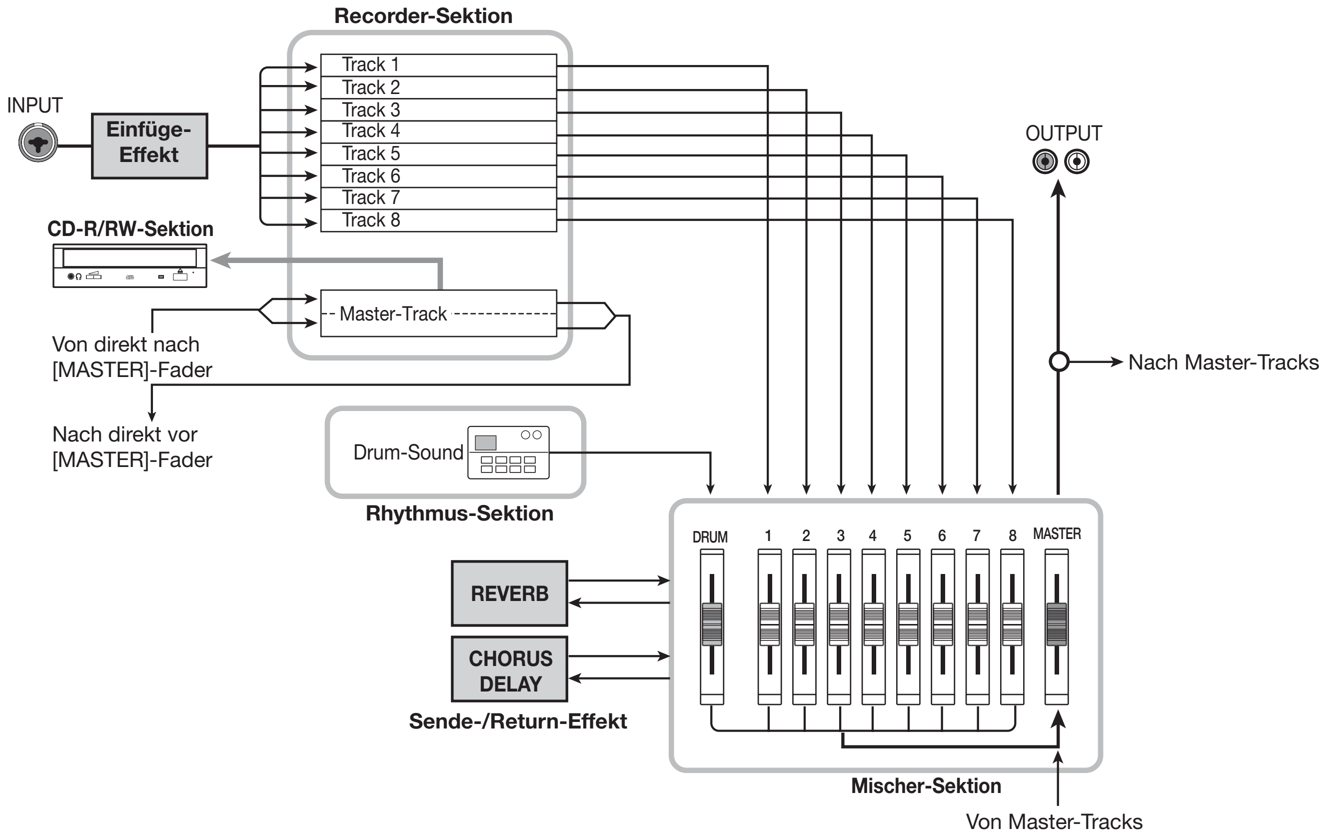
Mit diesem Laufwerk können Sie eine Audio-CD unter Verwendung der Inhalte der Master-Tracks brennen oder Audiodaten von CDs und CD-ROMs lesen.

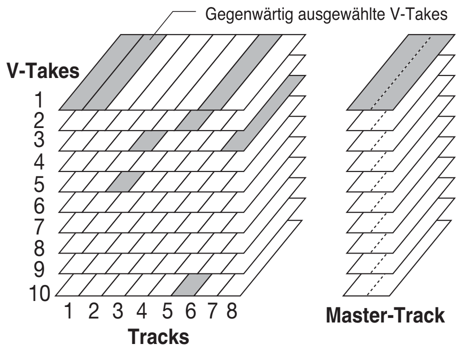
Die folgende Abbildung zeigt die Beziehungen und den Signalfluss zwischen den einzelnen Sektionen.

Schauen wir uns die einzelnen Sektionen einmal genauer an.

Recorder-Sektion

Die Recorder-Sektion des MRS-802 verfügt über acht Mono-Tracks (Tracks 1 bis 8). (Ein „Track“ ist ein separater Bereich für die Aufzeichnung von Audiodaten.) Jeweils zwei Tracks können gleichzeitig bespielt werden. Für die Wiedergabe lassen sich alle acht Tracks gleichzeitig nutzen. Jeder der Tracks verfügt über zehn zuschaltbare virtuelle Tracks (die so genannten „V-Takes“). Auf jedem Track kann ein V-Take für die Aufzeichnung/Wiedergabe gewählt werden. So können Sie beispielsweise Gitarrensoli auf mehrere V-Takes aufspielen und diese dann später zur Auswahl der besten Variante vergleichen.

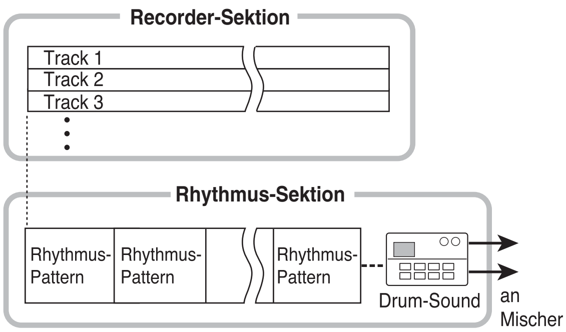




Die Recorder-Sektion verfügt ebenfalls über eine Reihe von Stereo-Tracks, die von den normalen Aufnahme- und Wiedergabe-Tracks 1 bis 8 getrennt sind. Diese Tracks werden als Master-Track bezeichnet. Der Master-Track dient insbesondere dem Abmischen und dem Ablegen des Materials, das letztendlich auf eine Audio-CD gebrannt wird.

Rhythmus-Sektion

Die Rhythmus-Sektion des MRS-802 bietet mehr als 511 Begleit-Patterns (auch als „Rhythmus-Patterns" bezeichnet), die mit dem internen Drum-Soundgenerator erzeugt werden. Mehr als 400 Patterns sind bereits werkseitig vorprogrammiert. Rhythmus-Patterns können separat oder synchron mit dem Recorder abgespielt werden.



Sie können Rhythmus-Patterns in der gewünschten Wiedergabereihenfolge anordnen sowie das Tempo festlegen und so die Rhythmusbegleitung für einen ganzen Song erzeugen. (Dies wird als „Rhythmus-Song" bezeichnet.) Es können bis zu 10 solcher Rhythmus-Songs angelegt werden, von denen ein Song zur Wiedergabe ausgewählt wird.

TIPP

- **Dabei können Sie ein bereits vorhandenes Pattern als Vorlage verwenden oder selbst ein völlig neues Pattern erzeugen.**
- **Bei Bedarf können Rhythmus-Patterns und Rhythmus-Songs mit dem Einfüge-Effekt bearbeitet und auf den Audio-Tracks aufgenommen werden.**

Mischer-Sektion

Die Signale der Tracks 1 bis 8 sowie die Drum-Sounds werden an getrennte Mischerkanäle gesendet, damit Lautstärke und Klang für jeden einzelnen Track eingestellt und ein Stereo-Mix erzeugt werden kann. Für jeden Track können unabhängig voneinander die folgenden Parameter eingestellt werden.

- **Lautstärke**
- **Balance**
- **2-Band-EQ**
- **Sendepegel für den Sende-/Return-Effekt**
- **Mute ein/aus**
- **V-Take-Wechsel (nicht für Drum-Track)**

Effekt-Sektion

Das MRS-802 verfügt über zwei Arten von Effekten: Einfüge-Effekte und Sende-/Return-Effekte. Diese Effekte, die auch gleichzeitig verwendet werden können, weisen die nachstehend beschriebenen Merkmale auf.

■ Einfüge-Effekt

Dieser Effekt kann an einer der folgenden drei Stellen im Signalweg eingefügt werden:

(1) Direkt hinter der Eingangsbuchse

(2) In einem gewünschten Kanal des Mischers

(3) Direkt vor dem [MASTER]-Fader

Im Grundzustand ist Position (1) (direkt hinter der Eingangsbuchse) gewählt.

Wenn anstelle dessen die Einstellung (2) gewählt wird, wirkt sich der Effekt nur auf einen ausgewählten Track oder den Drum-Sound aus.

Wenn als Einstellung die Position (3) gewählt wird, kann der fertige Stereo-Mix verarbeitet werden. Diese Einstellung eignet sich für die Verarbeitung des gesamten Songs beim Abmischen.

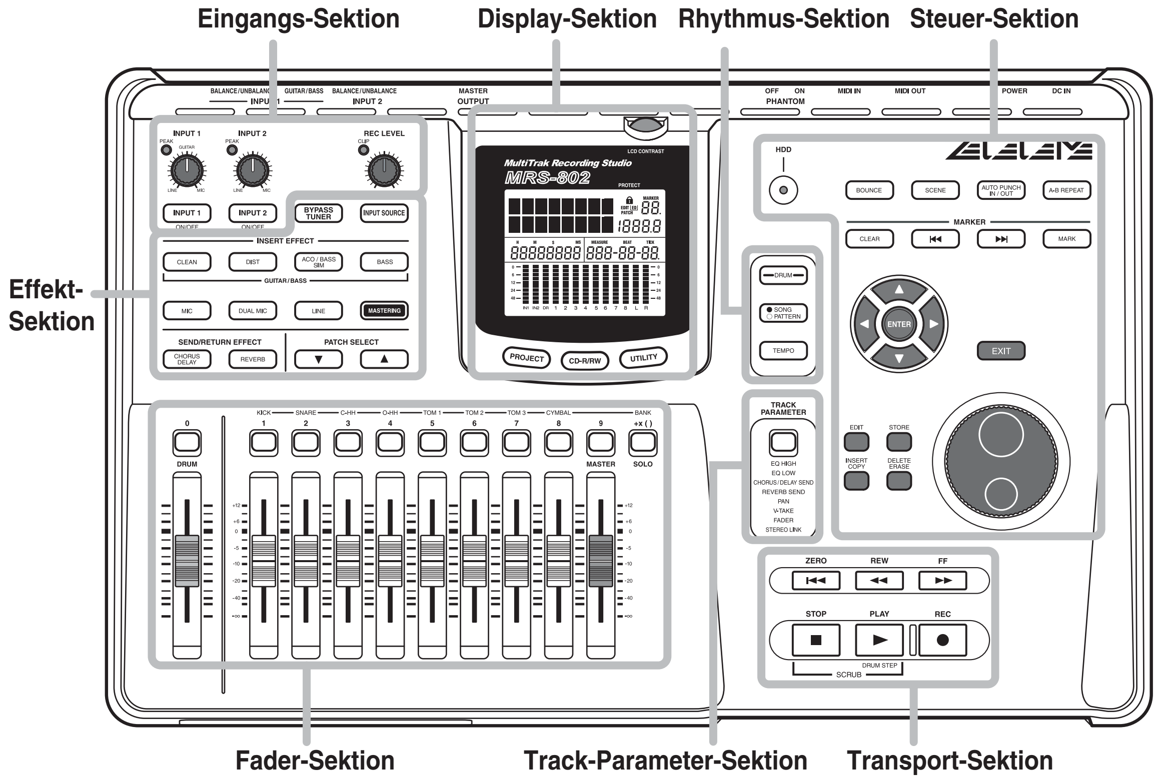
■ Sende-/Return-Effekt

Dieser Effekt liegt intern an der Sende-/Return-Schleife der Misch-Sektion an. Es gibt zwei Arten von Sende-/Return-Effekten: Hall (Reverb) und Chorus/Verzögerung (Chorus/Delay). Die beiden Arten können gleichzeitig angewendet werden. Die Tiefe des Sende-/Return-Effekts wird durch den Sendepegel der einzelnen Mischerkanäle gesteuert.
Bei Erhöhung des Sendepegels wird ein tieferer Hall- oder Chorus-/Verzögerungseffekt für den betreffenden Kanal erzeugt.

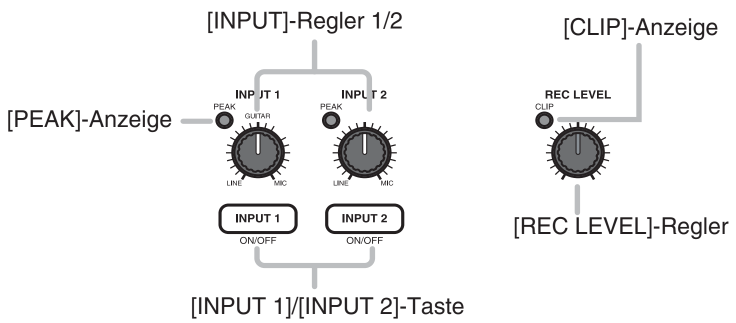
Teile des MRS-802

Oberes Bedienfeld

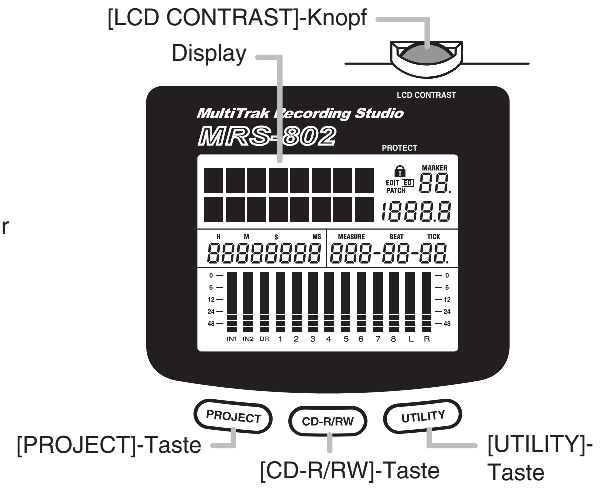
In diesem Handbuch sind die Bezeichnungen von Reglern, Knöpfen und anderen Steuerelementen in eckige Klammern [ ] gesetzt.



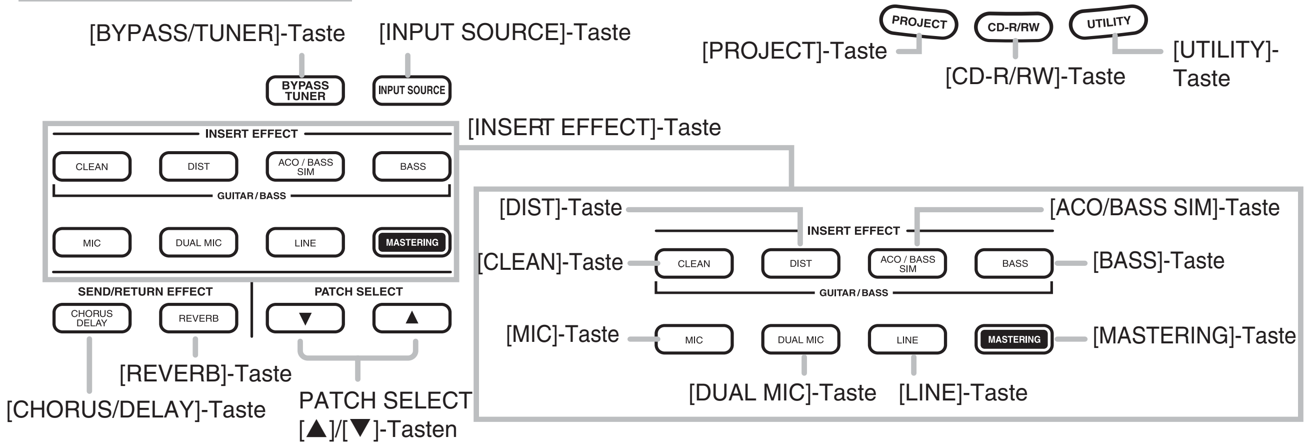
Eingangs-Sektion



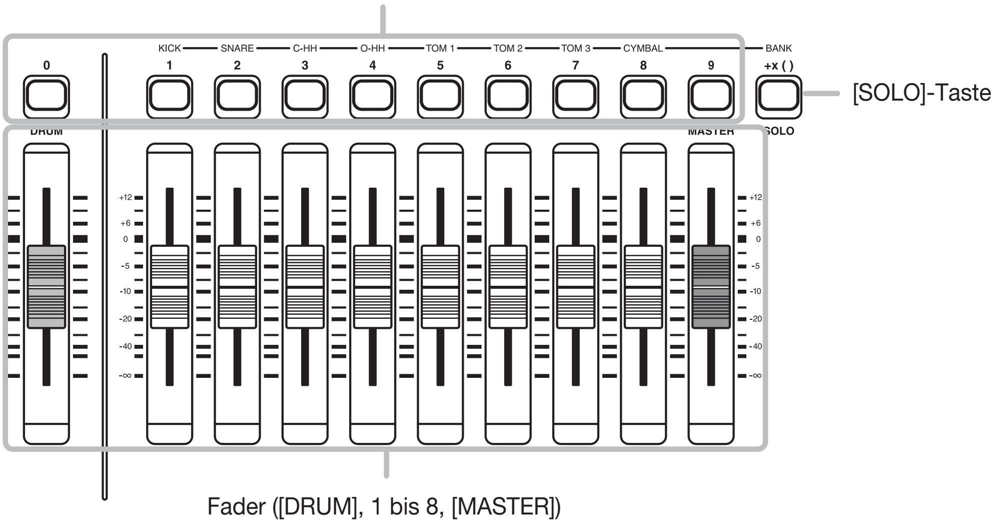
Display-Sektion



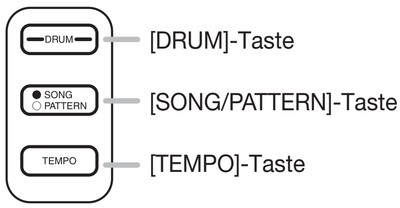
Effekt-Sektion



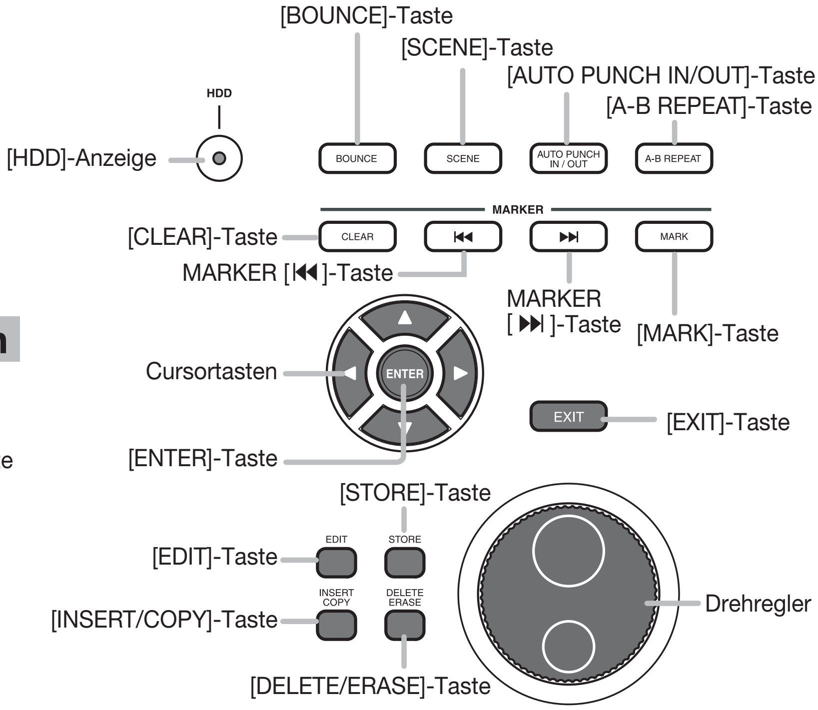
Fader-Sektion



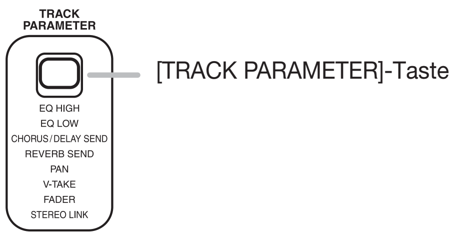
Rhythmus-Sektion



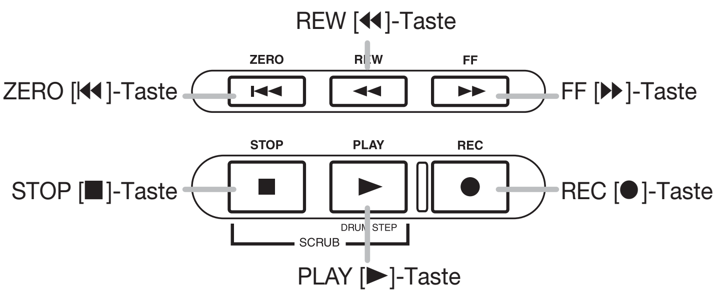
Steuer-Sektion



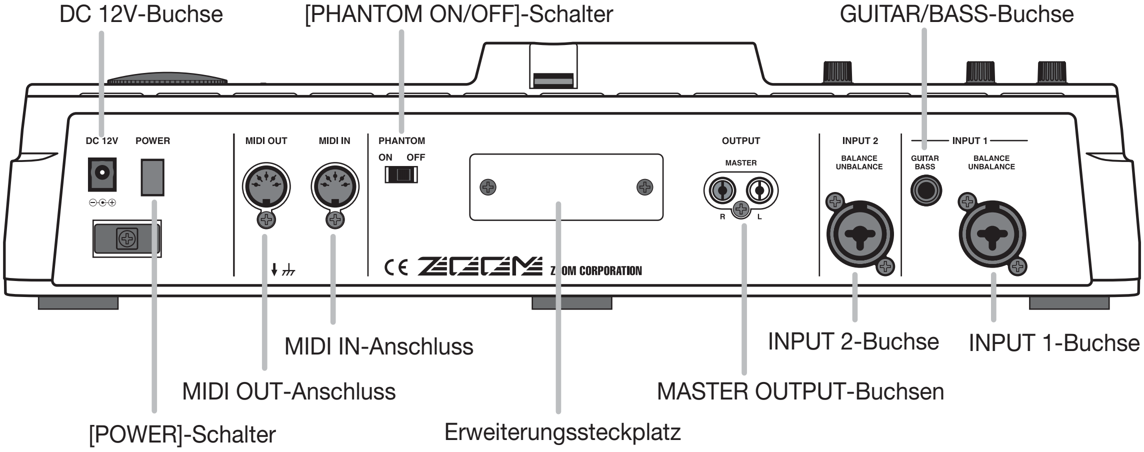
Track-Parameter-Sektion



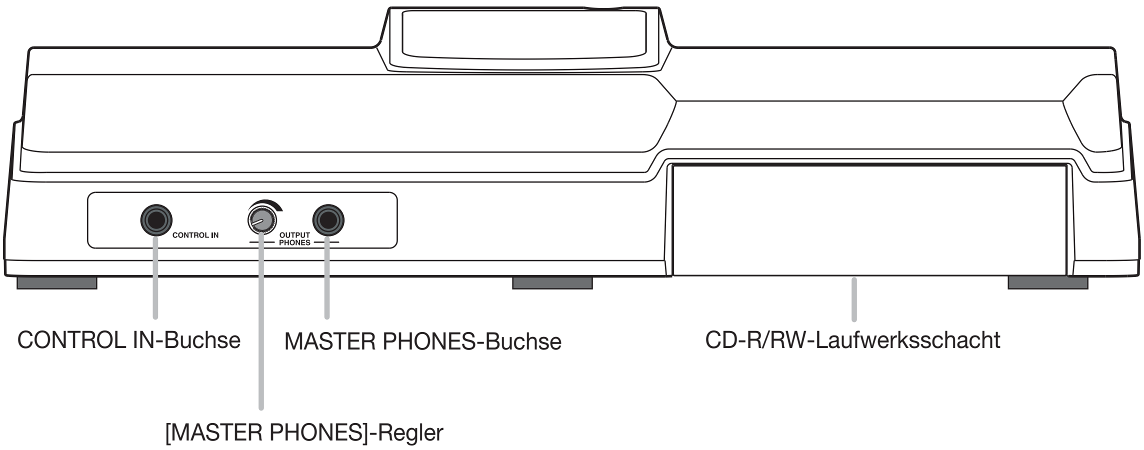
Transport-Sektion



Rückwand

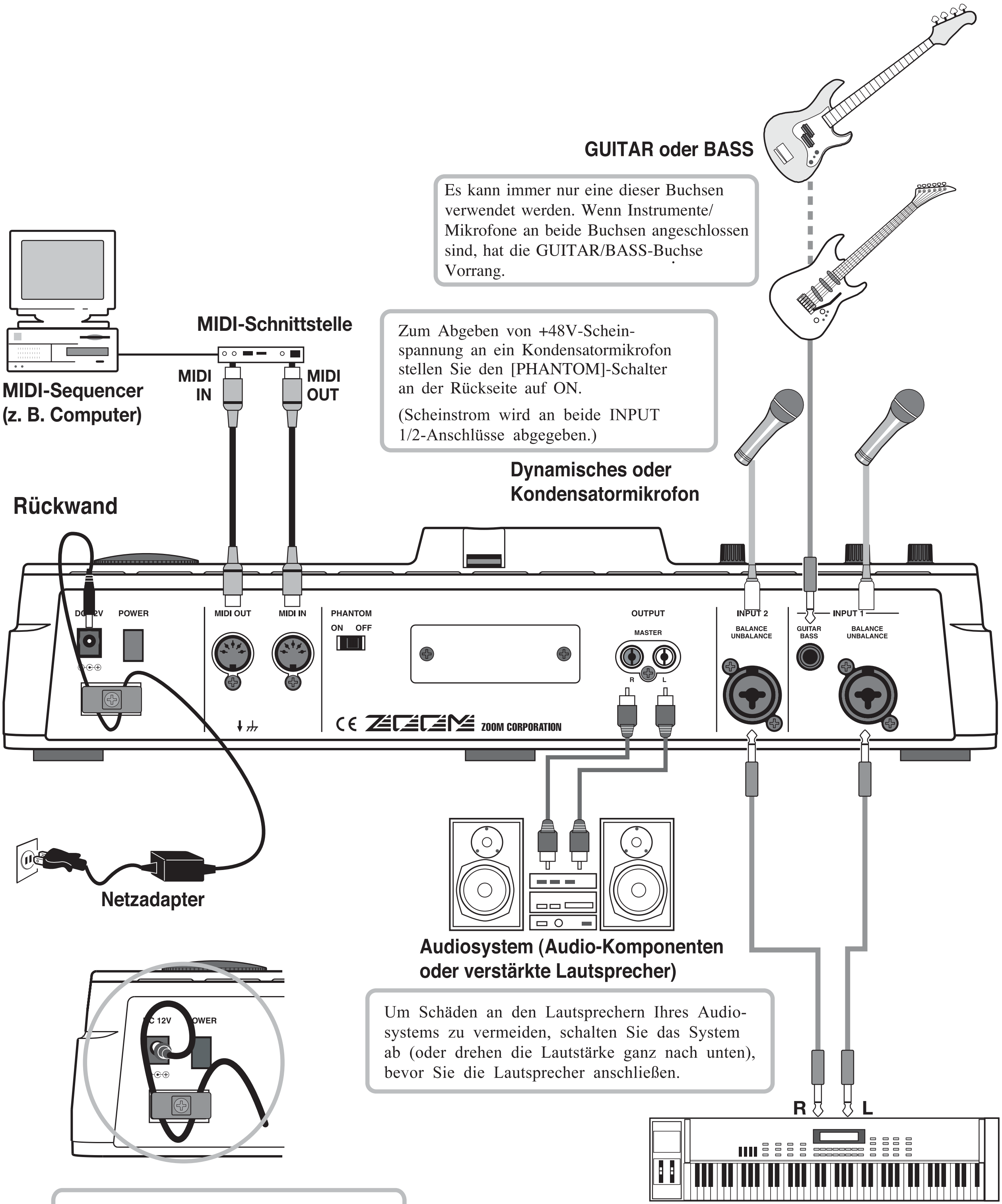


Vorderes Bedienfeld



Anschlüsse

Schließen Sie Ihre Instrumente, Audio- und MIDI-Geräte der folgenden Abbildung gemäß an.



Es kann immer nur eine dieser Buchsen verwendet werden. Wenn Instrumente/Mikrofone an beide Buchsen angeschlossen sind, hat die GUITAR/BASS-Buchse Vorrang.

Zum Abgeben von +48V-Scheinspannung an ein Kondensatormikrofon stellen Sie den [PHANTOM]-Schalter an der Rückseite auf ON.

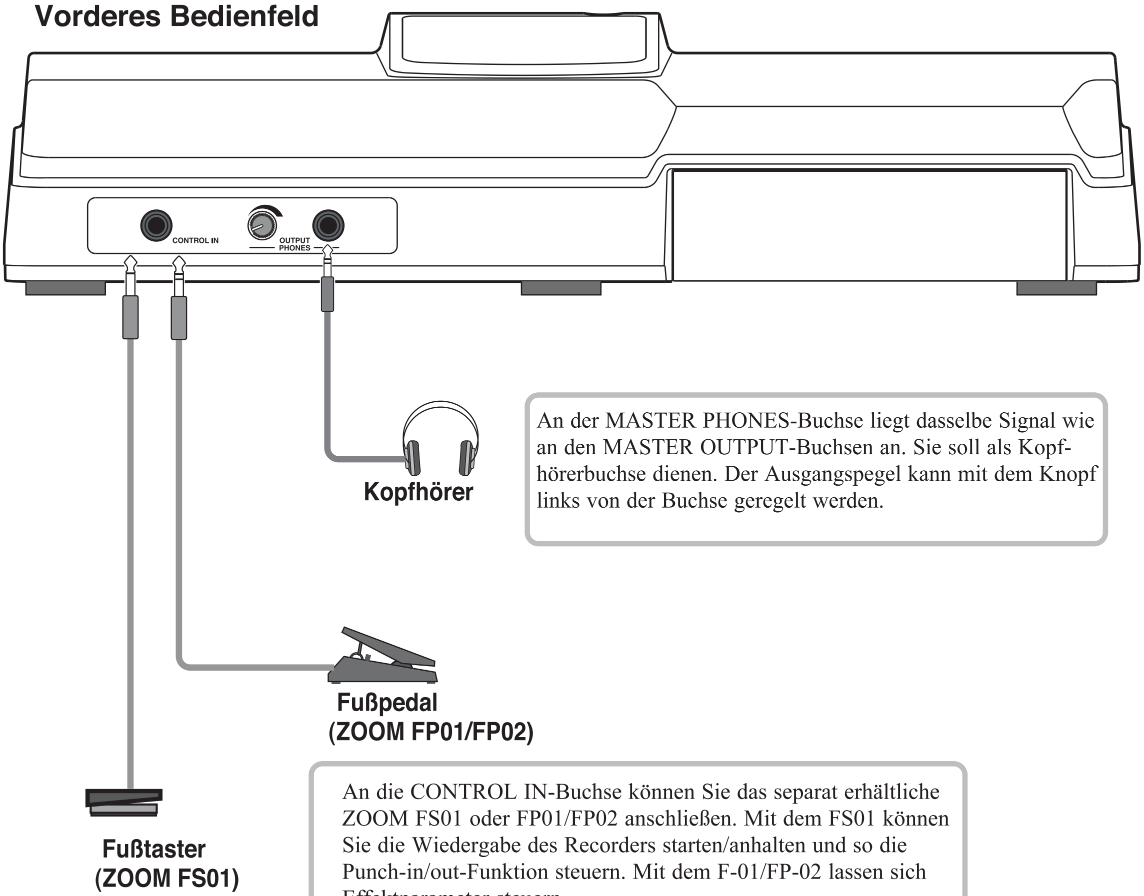
(Scheinstrom wird an beide INPUT 1/2-Anschlüsse abgegeben.)

Um Schäden an den Lautsprechern Ihres Audiosystems zu vermeiden, schalten Sie das System ab (oder drehen die Lautstärke ganz nach unten), bevor Sie die Lautsprecher anschließen.

Wickeln Sie das Kabel des Netzadapters wie in der Abbildung auf, bevor Sie es an die DC 12V-Buchse anschließen. Damit verhindern Sie, dass der Stecker bei Ziehen am Netzkabel versehentlich herausgezogen wird.

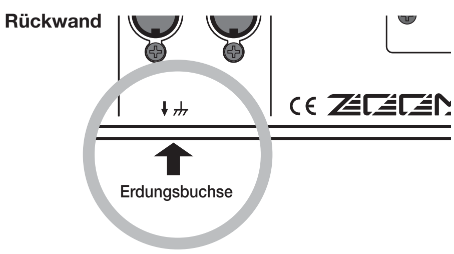
Wenn Sie ein Stereo-Ausgabegerät wie einen Synthesizer oder CD-Player anschließen, schließen Sie den L-Ausgang des externen Gerätes an die Buchse INPUT 1 und den R-Ausgang an die Buchse INPUT 2 an.

Vorderes Bedienfeld



An der MASTER PHONES-Buchse liegt dasselbe Signal wie an den MASTER OUTPUT-Buchsen an. Sie soll als Kopfhörerbuchse dienen. Der Ausgangspegel kann mit dem Knopf links von der Buchse geregelt werden.

An die CONTROL IN-Buchse können Sie das separat erhältliche ZOOM FS01 oder FP01/FP02 anschließen. Mit dem FS01 können Sie die Wiedergabe des Recorders starten/anhalten und so die Punch-in/out-Funktion steuern. Mit dem F-01/FP-02 lassen sich Effektparameter steuern.



■ Erdung

Warnung

In Abhängigkeit von den Installationsbedingungen spüren Sie beim Berühren eines Metallteils des MRS-802 unter Umständen ein schwache elektrische Entladung. Um dies zu vermeiden, erden Sie das Gerät. Dazu verbinden Sie die Erdungsschraube an der Unterseite mit einer zuverlässigen Erdungsleitung.

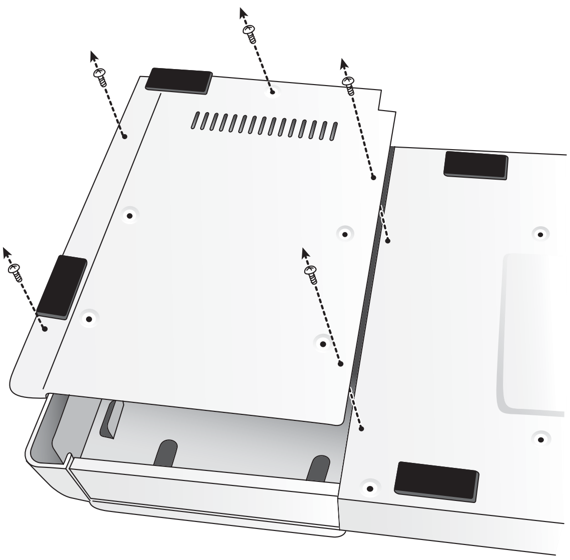
Um Unfällen vorzubeugen, sollte die Erdung nicht an folgenden Leitungen vorgenommen werden:

- **Wasserleitung (Gefahr eines elektrischen Schlages)**
- **Gasleitung (Explosionsgefahr)**
- **Telefonerdungsleiter oder Blitzableiter (Gefahr eines Blitzeinschlags)**

Einbau des CD-R/RW-Laufwerks

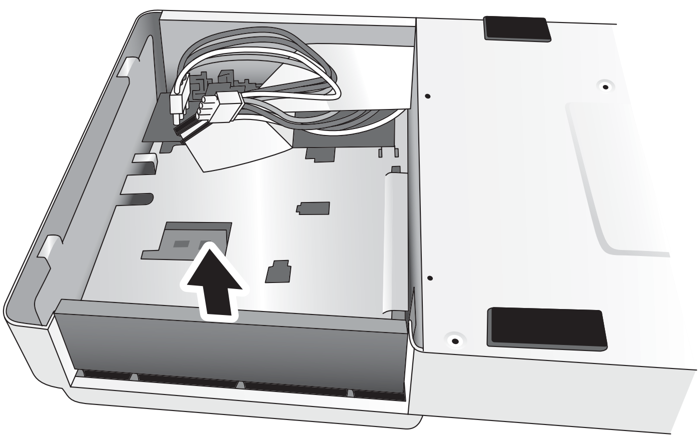
Gehen Sie zum Einbau des separat erhältlichen CD-R/RW-Laufwerks in das MRS-802 (Ausführung ohne vorinstalliertes CD-R/RW-Laufwerk) wie folgt vor:

Vorsicht **Ziehen Sie vor dem Anschluss des CD-R/RW-Laufwerks alle Kabel und den Netzadapter vom Gerät ab.**

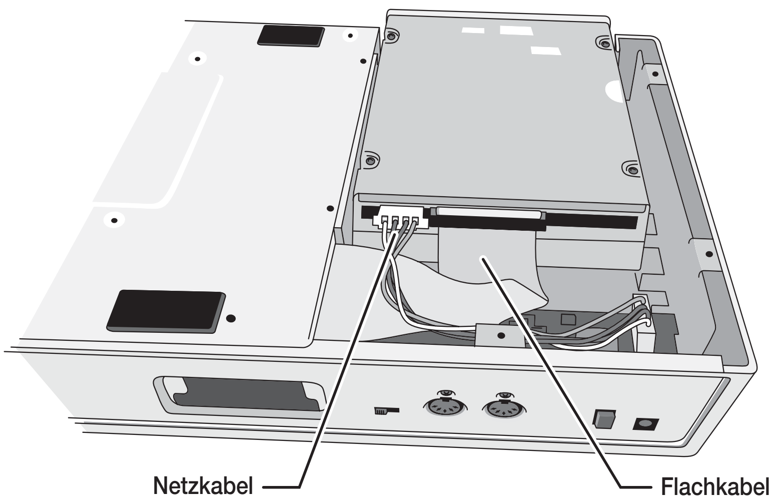


1. Entfernen Sie die Befestigungsschrauben von der Bodenplatte des MRS-802, und nehmen Sie die Bodenplatte ab.

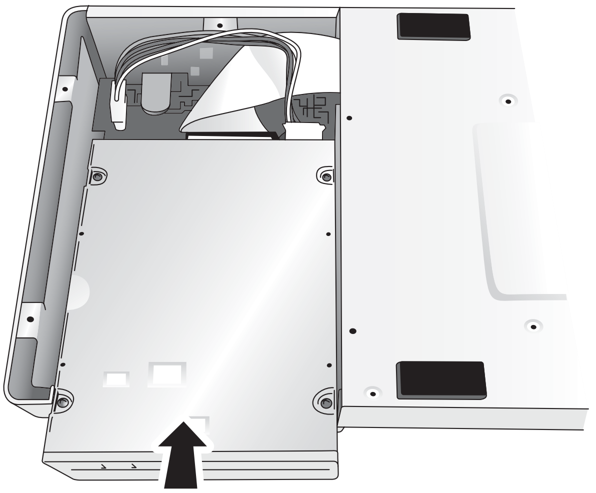
Bewahren Sie die Schrauben gut auf, da sie beim anschließenden Zusammenbau wieder benötigt werden.



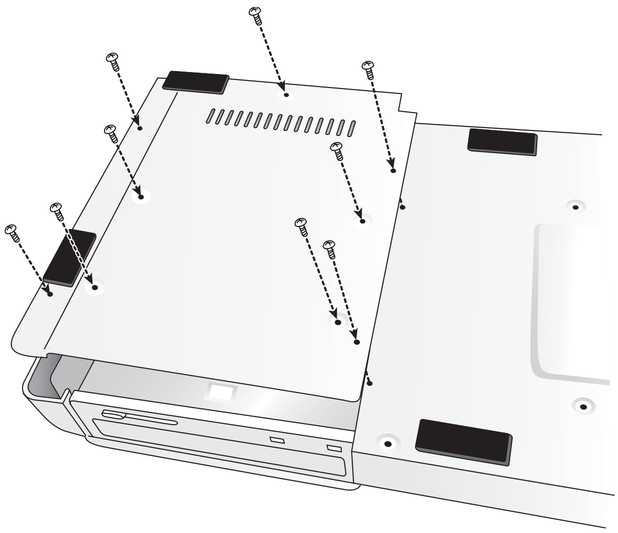
2. Entfernen Sie die Blende des Laufwerkschachts von der Vorderseite des Gehäuses.



3. Schließen Sie das Netzkabel und das Flachkabel aus dem Gehäuse an die entsprechenden Anschlüsse des CD-R/RW-Laufwerks an.



4. **Montieren Sie das Laufwerk an der richtigen Position im Schacht.**



5. **Befestigen Sie die Bodenplatte mit den vier mitgelieferten Flachkopfschrauben und den in Schritt 1 entfernten Schrauben.**

HINWEIS

- Vergewissern Sie sich, dass Sie das optionale CD-R/RW-Laufwerk CD-01 verwenden.
- Die ZOOM Corporation übernimmt keinerlei Haftung für direkte und indirekte Schäden, die durch die Verwendung anderer Laufwerke von Fremdherstellern verursacht werden.

Anhören der Demo-Songs

Im Auslieferungszustand sind auf der internen Festplatte des MRS-802 bereits zwei Demo-Songs gespeichert. Zum Anhören dieser Songs gehen Sie wie folgt vor:

Schreibschutz der Demo-Songs

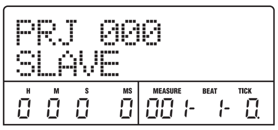
Die Demo-Songs auf der Festplatte sind schreibgeschützt. Das heißt, dass die Pegelabmischung und andere Einstellungen beim Abspielen des Songs geändert, die Änderungen jedoch nicht auf der Festplatte gespeichert werden können. Wenn Sie die vorgenommenen Änderungen speichern möchten, müssen Sie den Schreibschutz deaktivieren (→ S. 132).

Einschalten

1. Vergewissern Sie sich, dass der Netzadapter, das Instrument und das Audiosystem (oder die Kopfhörer) ordnungsgemäß an das MRS-802 angeschlossen sind. (Informationen zu den Anschlüssen finden Sie auf Seite 15.)

2. Drücken Sie die Taste [POWER] an der Rückseite des Gerätes.

Sobald sich das MRS-802 einschaltet, wird ein Selbsttest durchgeführt, und die Schaltereinstellungen werden eingelesen. Warten Sie, bis die folgende Anzeige auf dem Display erscheint. Dieser Bildschirm wird als „Hauptfenster“ bezeichnet.



3. Schalten Sie das Audiosystem ein, das an die MASTER OUTPUT-Buchsen angeschlossen ist.

TIPP

Wenn ein Synthesizer oder ein anderes elektronisches Instrument an das MRS-802 angeschlossen ist, muss das Einschalten in der folgenden Reihenfolge erfolgen: Synthesizer→ MRS-802 → Audiosystem. Das Ausschalten erfolgt entsprechend in umgekehrter Reihenfolge.

Auswahl des Demo-Songs

Auf dem MRS-802 werden Daten von Songs in Einheiten gespeichert, die als „Projekte“ bezeichnet werden. Ein Projekt umfasst aufgenommene Audiodaten, Rhythmus-Patterns und Rhythmus-Songs der Rhythmus-Sektion, interne Effekt-Patches (Effektprogramme) sowie andere Informationen. Beim Laden eines Projekts wird der komplette Zustand wiederhergestellt, in dem der Song abgespeichert wurde.

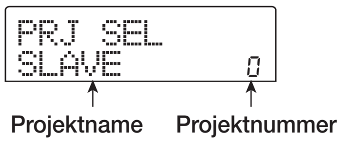
Gehen Sie folgendermaßen vor, um das Demo-Song-Projekt von der Festplatte zu laden:

1. Drücken Sie die [PROJECT]-Taste.

Auf dem Display wird „PROJECT SELECT“ angezeigt. In diesem Fenster können Sie ein Projekt auswählen.

2. Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Im unteren Teil des Displays werden die auf der Festplatte gespeicherten Projekte angezeigt.



3. Wählen Sie mit dem Drehregler den Demo-Song aus.

Die Demo-Songs haben die Projektnummern 0 und 1.

4. Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Das ausgewählte Projekt wird geladen. Während des Zugriffs auf die Festplatte leuchtet die [HDD]-Anzeige auf, und die Meldung „LOADING“ erscheint auf dem Display. Wenn sich die Anzeige auf dem Display verändert, wurde der Demo-Song vollständig geladen.

Wiedergabe des Demo-Songs

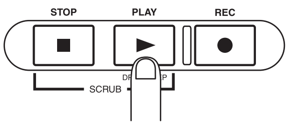
Gehen Sie nach Abschluss des Ladevorgangs folgendermaßen vor, um den Demo-Song abzuspielen:

1. Regeln Sie die Lautstärke des Audiosystems herunter.

Falls Sie Kopfhörer angeschlossen haben, regeln Sie die [MASTER PHONES]-Pegelsteuerung herunter.

2. Drücken Sie in der Transport-Sektion die Taste PLAY [►].

Die Wiedergabe des Demo-Songs beginnt.



3. Stellen Sie die Lautstärke des Audiosystems (oder die [MASTER PHONES]-Pegelsteuerung) auf das gewünschte Niveau ein.

4. Verwenden Sie die entsprechenden Fader, falls Sie die Lautstärke der einzelnen Tracks anpassen möchten.

Die Lautstärke des Drum-Tracks der Rhythmus-Sektion kann mit Hilfe des [DRUM]-Faders eingestellt werden. Die Lautstärke des gesamten Songs kann mit dem [MASTER]-Fader geregelt werden.

5. Wenn Sie einzelne Tracks ab- oder zuschalten möchten, drücken Sie die entsprechenden Statustasten.

6. Um die Wiedergabe des Demo-Songs zu unterbrechen, drücken Sie die Taste STOP [■].

Ausschalten (Herunterfahren)

Gehen Sie bei jedem Ausschalten des MRS-802 wie folgt vor:

1. Schalten Sie das Audiosystem aus.

2. Drücken Sie die [POWER]-Taste an der Rückseite des MRS-802.

Falls ein nicht geschütztes Projekt geöffnet war, wird das Projekt in diesem aktuellen Zustand automatisch auf der Festplatte gespeichert, bevor sich das Gerät abschaltet.

VORSICHT

- Gehen Sie beim Ausschalten des MRS-802 immer in der genannten Reihenfolge vor. Versuchen Sie niemals, das Gerät abzuschalten, indem Sie den Netzadapterstecker aus der [DC 12V]-Buchse oder den Netzadapter einfach aus der Steckdose herausziehen.
- Auf keinen Fall darf der Netzadapter aus der Steckdose gezogen werden, solange die [HDD]-Anzeige leuchtet. Anderenfalls könnte die interne Festplatte beschädigt werden, so dass alle gespeicherten Daten unwiederbringlich verloren wären.

Kurzanleitung

In diesem Abschnitt werden die Vorgänge zum Anlegen eines Projekts, zur Aufnahme von Instrumenten und Gesang sowie zum Abmischen der Audiodaten auf die Master-Tracks erläutert.

Diese Kurzanleitung umfasst die vier nachstehend aufgeführten Schritte:

- **Schritt 1: Vorbereitungen**

Erläutert das Anlegen eines neuen Projekts, die Auswahl eines Führungsrhythmus und die Ausführung der für die Aufnahme erforderlichen Schritte.

- **Schritt 2: Aufnahme des ersten Tracks**

Erläutert die Vorgehensweise beim Aufnehmen des ersten Tracks unter Verwendung des Einfüge-Effekts.

- **Schritt 3: Overdubbing**

Erläutert die Vorgehensweise beim Aufnehmen weiterer Tracks unter Abspielen eines bereits aufgenommenen Tracks.

- **Schritt 4: Abmischen**

Erläutert die Einstellung des Pegels, der Balance und des EQ für die einzelnen Tracks, das Anwenden des Sende-/Return-Effekts und das Abmischen der aufgenommenen Tracks auf zwei Stereo-Tracks. Abschließend wird auf den fertigen Mix der Mastering-Einfüge-Effekt angewendet, und das Ergebnis wird zur Erzeugung des fertigen Songs auf dem Master-Track aufgezeichnet.

Schritt 1: Vorbereitungen

1.1 Anlegen eines neuen Projekts

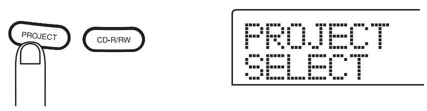
Auf dem MRS-802 werden Songdaten in Einheiten gespeichert, die als „Projekte“ bezeichnet werden.

Ein Projekt enthält dabei die folgenden Daten:

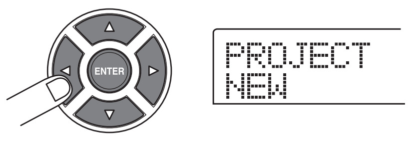
- **alle Daten der Recorder-Sektion**
- **alle Einstellungen der Mischer-Sektion**
- **alle Einstellungen der Rhythmus-Sektion**
- **alle Einstellungen für interne Effekte**
- **sonstige Daten (Szene, Markierungen, MIDI usw.)**

1. Drücken Sie in der Display-Sektion die [PROJECT]-Taste.

Das Menü zum Laden und Kopieren von Projekten wird angezeigt.



2. Drücken Sie die Links-/Rechts-Cursortasten, um die Anzeige „PROJECT NEW“ auf dem Display aufzurufen.

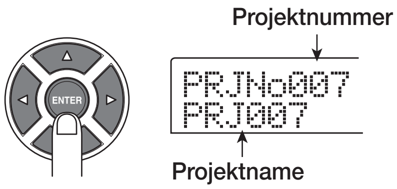


TIPP

Informationen zu den anderen Menüelementen, die im Projektmenü ausgewählt werden können, finden Sie auf Seite 129.

3. Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Die Nummer und der Name des anzulegenden Projekts erscheinen auf dem Display.



TIPP
- **Beim Anlegen eines neuen Projekts wird automatisch die kleinste unbelegte Projektnummer gewählt.**
- **Bei Bedarf können Sie den Projektnamen jetzt ändern. Dazu verschieben Sie mit den Links-/Rechts-Cursortasten die blinkende Positionsanzeige. Dann wählen Sie mit dem Drehregler einen Buchstaben aus.**

4. Drücken Sie erneut die [ENTER]-Taste.

Das neue Projekt wird jetzt angelegt.

TIPP
- **Wenn Sie ein anderes Projekt auswählen bzw. ein neues Projekt anlegen, wird Ihr aktuelles Projekt, an dem Sie bis zu diesem Zeitpunkt gearbeitet haben, automatisch gespeichert.**
- **Beim Herunterfahren (→ S. 20) des MRS-802 wird das zuletzt geöffnete Projekt ebenfalls automatisch gespeichert.**

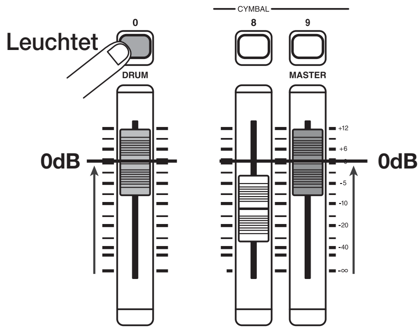
1.2 Auswahl eines Rhythmus-Patterns

Aus der Rhythmus-Sektion des MRS-802 lassen sich Drum-Sounds (Drum-Kits) abrufen und als Begleit-Pattern mit mehreren Takten Länge wiederholt abspielen (als so genannte „Rhythmus-Patterns"). Durch Aneinanderreihung der Rhythmus-Patterns in der gewünschten Reihenfolge können Sie die Begleitung für einen gesamten Song erzeugen. (Dies wird als „Rhythmus-Song" bezeichnet.)
In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie eines der integrierten 511 Rhythmus-Patterns auswählen und als Führungsrhythmus verwenden.

TIPP
- **Bei Bedarf können Sie die rhythmische Begleitung als Rhythmus-Song anlegen. (Ausführlich wird dies auf Seite 84 beschrieben.)**
- **Wenn Sie einen Rhythmus-Song angelegt haben, können Sie ihn als Teil eines Songs verwenden.**

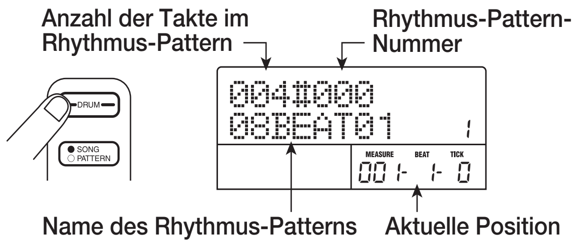
1. Stellen Sie die Fader [DRUM] und [MASTER] jeweils auf die Position 0 (dB). Drücken Sie wiederholt die [DRUM]-Statustaste, bis sie leuchtet.

Das Drum-Kit-Ausgabesignal (Drum-Track) wird an die Misch-Sektion gesendet. Wie bei einem normalen Audio-Track können Sie mit der [DRUM]-Statustaste und dem [DRUM]-Fader den jeweiligen Sound zu- oder abschalten und so den Pegel aussteuern.



2. Drücken Sie in der Rhythmus-Sektion die [DRUM]-Taste.

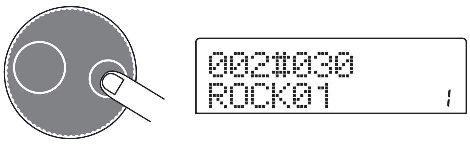
Die [DRUM]-Taste leuchtet auf, und auf dem Display werden die Nummer und der Name des Rhythmus-Patterns angezeigt. In der ersten Zeile des Displays erscheinen die Nummer des Rhythmus-Patterns und die Anzahl der Takte. In der zweiten Zeile wird der Name des Rhythmus-Patterns angezeigt. Auf der rechten Seite des Zählers ist die aktuelle Takt-/Beat-/Tick-Position im Rhythmus-Pattern angegeben.



TIPP
Wenn die [DRUM]-Taste leuchtet, sind die Recorder- und die Rhythmus-Sektion entkoppelt, und die Rhythmus-Sektion kann abgespielt werden.

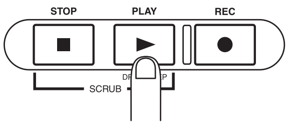
3. Wählen Sie mit dem Drehregler die Nummer des als Führungsrhythmus zu verwendenden Rhythmus-Patterns aus.

Auf dem MRS-802 sind 511 Rhythmus-Patterns gespeichert. Mehr als 400 von ihnen sind bereits vorprogrammiert. Die folgende Abbildung zeigt das Display nach Auswahl des Rhythmus-Patterns Nr. 30 (ROCK01).



4. Drücken Sie die Taste PLAY [►].

Das gewählte Rhythmus-Pattern wird gestartet. Nach dem letzten Takt beginnt die Wiedergabe von vorn.

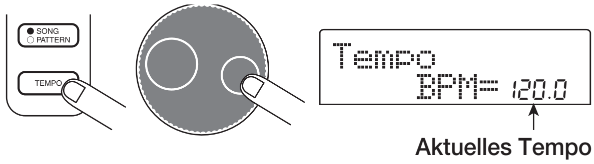


TIPP
Während der Wiedergabe leuchtet die Statustaste für den Drum-Sound. Sie können auch die Statustaste drücken, um den entsprechenden Drum-Sound wiederzugeben (→ S. 81).

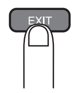
5. Zum Wechseln zu einem anderen Rhythmus-Pattern verwenden Sie den Drehregler oder die Auf-/Ab-Cursortasten.

Wenn Sie zur Auswahl eines anderen Patterns den Drehregler verwenden, beginnt die Wiedergabe des neuen Patterns nach Erreichen des Endpunktes des aktuellen Patterns. (Die Displayanzeige blinkt bis zum Beginn der Wiedergabe des neuen Patterns.)
Wenn Sie das Pattern mit den Auf-/Ab-Cursortasten wählen, beginnt die Wiedergabe sofort.

6. Zum Ändern des Tempos drücken Sie die [TEMPO]-Taste in der Rhythmus-Sektion und ändern den auf dem Display angezeigten Tempowert (BPM) mit dem Drehregler.



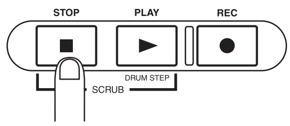
Drücken Sie nach Abschluss des Einstellungsvorgangs zur Rückkehr ins vorigen Fenster die [EXIT]-Taste.



HINWEIS
Wenn Sie während der Aufnahme eines Tracks den Sound der Rhythmus-Sektion abspielen und später das Rhythmustempo verändern, weicht die Einstellung der Rhythmus-Sektion vom aufgezeichneten Inhalt ab. Deshalb sollten Sie immer zuerst das Tempo einstellen und dann den Audio-Track aufnehmen.

TIPP
Die Tempoeinstellung können Sie auch durch Tippen auf die [TEMPO]-Taste vornehmen (→ S. 83).

7. Zum Anhalten der Wiedergabe drücken Sie die [STOP]-Taste.



8. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].

Die [DRUM]-Taste erlischt. Wenn Sie in diesem Zustand eine Taste der Transport-Sektion verwenden, laufen Rhythmus- und Recorder-Sektion synchron.

TIPP
Sie haben auch die Möglichkeit, eigene Rhythmus-Patterns zu erzeugen (→ S. 94).

Schritt 2: Aufnahme des ersten Tracks

In diesem Schritt wird beschrieben, wie Sie während der Wiedergabe der Rhythmus-Sektion Ihren ersten Track aufnehmen. Wir erläutern dies am Beispiel der Aufnahme einer E-Gitarre auf Track 1 mit dem Einfüge-Effekt.

2.1 Einstellen der Eingangsempfindlichkeit

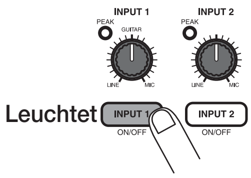
1. Schließen Sie an die GUITAR/BASS-Buchse ein Instrument an (→ S. 15).

Zum Anschließen eines Synthesizers oder eines anderen Gerätes mit Line-Pegel-Stereoausgabe verwenden Sie die INPUT 1/INPUT 2-Buchsen an der Rückseite.
Zum Anschließen einer Gitarre oder eines Basses verwenden Sie die GUITAR/BASS-Buchse.

TIPP
Wenn sowohl an GUITAR/BASS als auch an INPUT 1 auf der Rückseite ein Gerät angeschlossen ist, hat GUITAR/BASS Vorrang. Zum Einstellen der Eingangsempfindlichkeit von GUITAR/BASS bzw. zum Ein-/Ausschalten der Buchse verwenden Sie den INPUT 1-Regler.

2. Drücken Sie die [INPUT 1]-Taste, so dass sie aufleuchtet.

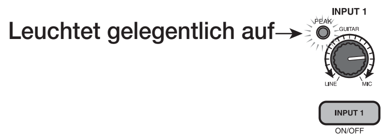
Die [INPUT 1]/[INPUT 2]-Tasten dienen dem Ein- bzw. Ausschalten des betreffenden Eingangs. Wenn die LED der Taste leuchtet, ist der betreffende Eingang aktiv.



TIPP
Zum Aufzeichnen des Ausgangs eines Synthesizers oder ähnlichen Geräts in stereo schließen Sie den L- und R-Ausgang an die INPUT 1/INPUT 2-Buchsen an. Dann drücken Sie die [INPUT 1]- und [INPUT 2]-Taste, so dass beide leuchten.

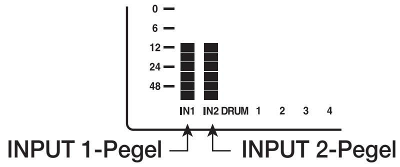
3. Steuern Sie beim Spielen des Instruments die Eingangsempfindlichkeit mit dem [INPUT]-Regler.

Nehmen Sie diese Einstellung so vor, dass die [PEAK]-Anzeige beim Spielen des Instruments mit maximaler Lautstärke gelegentlich aufleuchtet.

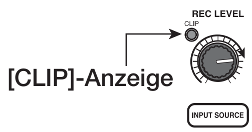


4. Steuern Sie beim Spielen des Instruments den Aufnahmepegel mit dem [REC LEVEL]-Regler.

Mit dem [REC LEVEL]-Regler ändern Sie den Pegel des an den Recorder gehenden Signals (nach Passieren des Einfüge-Effekts). Die IN1/IN2-Pegelanzeige unten links im Display gibt den Pegel an. Stellen Sie den Pegel möglichst hoch ein, vermeiden Sie dabei jedoch Einstellungen, bei denen während Wiedergabespitzen die Anzeige „0 dB" aufleuchtet.



Wenn der Aufnahmepegel übersteuert ist, leuchtet die [CLIP]-Anzeige des [REC LEVEL]-Reglers auf.

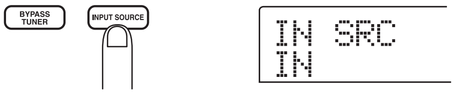


2.2 Anwenden des Einfüge-Effekts

Das in das MRS-802 eingespeiste Signal kann mit dem Einfüge-Effekt modifiziert werden. Dieser Effekt kann auf den Eingang, einen der Tracks oder direkt vor dem [MASTER]-Fader angelegt werden. Der Einfüge-Effekt ist eigentlich ein Mehrfach-Effekt-Element, das eine Reihe von Einzeleffekten (Effektmodule) wie Compressor, Verzerrung, Verzögerung usw. umfasst, die hintereinander geschaltet sind. Eine Kombination aus Effekt-Modulen, die gleichzeitig verwendet werden können, wird als Algorithmus bezeichnet.
Mit den folgenden Schritten wählen Sie einen Algorithmus und wenden den Einfüge-Effekt auf das Signal der an GUITAR/BASS angeschlossenen Gitarre an.

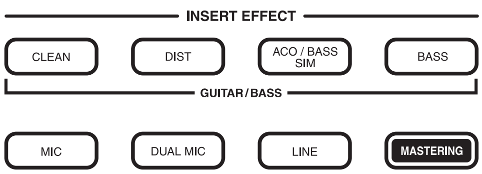
1. Drücken Sie in der Effekt-Sektion die Taste [INPUT SOURCE].

In der unteren Displayzeile ist die Einfügeposition für den Einfüge-Effekt angegeben. Standardeinstellung ist „IN“ (INPUT). Mit dem Drehregler können Sie den Wert für „IN“ ändern.



2. Wählen Sie mit den [INSERT EFFECT]-Tasten den gewünschten Algorithmus.

Es gibt acht Tasten, die verschiedenen Algorithmen entsprechen. Folgende Auswahlmöglichkeiten gibt es (auf Seite 105 werden die Algorithmen im Detail erläutert):



- **CLEAN**
- **DIST**
- **ACO/BASS SIM**
- **BASS**

Diese Algorithmen sind für die Aufnahme des Sounds einer Gitarre oder Bassgitarre vorgesehen.

- **MIC**

Ein Algorithmus für Gesang oder Mikrofonaufnahmen.

- **Dual MIC**

Ein Algorithmus für zwei komplett separate Mono-Eingangs- und Mono-Ausgangskanäle.

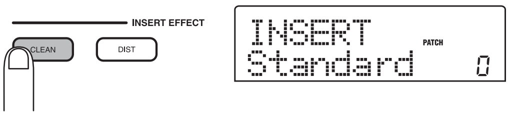
- **LINE**

Ein Algorithmus vor allem für die Aufnahme von Instrumenten mit Line-Pegel-Ausgabe (z. B. ein Synthesizer oder Keyboard).

- **MASTERING**

Ein Algorithmus zur Verarbeitung eines Stereomischsignals, z. B. beim Abmischen.

Die gewählte Taste leuchtet auf, und auf dem Display wird ein Patch angezeigt, der den gewählten Algorithmus verwendet.



3. Wählen Sie mit dem Drehregler den Patch aus.

Für den Einfüge-Effekt stehen insgesamt 280 Patches zur Verfügung. Diese Patches können Sie bei Bedarf bearbeiten und so den Sound bzw. die Effekttiefe ändern (→ S. 108).

Der Anzahl der Patches für die einzelnen Algorithmen ist nachstehend aufgeführt.

Algorithmus	Patch-Nummer
CLEAN	0 — 24
DIST	0 — 44
ACO/BASS SIM	0 — 14
BASS	0 — 14

Algorithmus	Patch-Nummer
MIC	0 –49
DUAL MIC	0 –49
LINE	0 –49
MASTERING	0 –29

TIPP

Mit dem Wechsel des gewählten Patches kann sich auch der Aufnahmepegel ändern. Steuern Sie gegebenenfalls den Aufnahmepegel mit dem [REC LEVEL]-Regler.

4. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].

TIPP

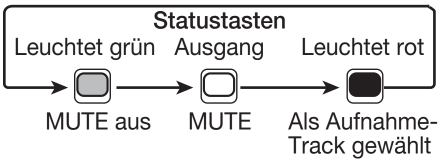
Wenn die Aufnahme ohne Einfüge-Effekt erfolgen soll, drücken Sie im Hauptfenster die [BYPASS/TUNER]-Taste. Die Taste leuchtet auf, und der Einfüge-Effekt wird umgangen.

2.3 Auswahl eines Tracks und Aufnahme

Im nächsten Schritt wird der Gitarrensound (mit dem angewendeten Einfüge-Effekt) auf Track 1 aufgenommen.

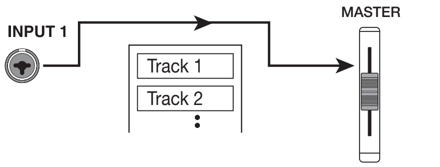
1. Drücken Sie die Statustaste 1 so oft, bis sie rot leuchtet.

Mit den Statustasten 1 bis 8 wählen Sie den Aufnahme-Track und schalten die einzelnen Tracks stumm bzw. zu. Bei jedem Drücken einer Statustaste werden nacheinander die folgenden Schaltzustände durchlaufen:

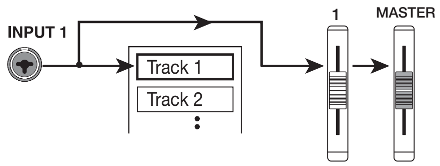


Wenn Statustaste 1 rot leuchtet, befindet sich Track 1 im Aufnahme-Standby. Der Signalweg ändert sich wie folgt.

Wenn kein Aufnahme-Track ausgewählt wurde



Wenn ein Aufnahme-Track (Track 1) ausgewählt wurde



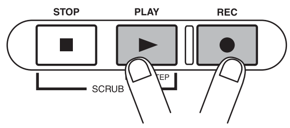
TIPP

Es lassen sich für die Aufnahme zwei Tracks gleichzeitig auswählen. (Zulässige Kombinationen sind die Tracks 1/2, 3/4, 5/6 und 7/8.)

2. **Stellen Sie Fader 1 und den [MASTER]-Fader auf 0 dB. Regeln Sie dann beim Spielen des Instruments die Lautstärke des Monitorsystems.**

3. **Drücken Sie zum Starten der Aufnahme die Taste ZERO [⏮]. Damit kehren Sie an den Anfang des Songs zurück. Betätigen Sie dann bei gedrückter Taste REC [●] die Taste PLAY [▶].**

Die Tasten REC [●] und PLAY [▶] leuchten auf, und die Aufnahme beginnt. Nehmen Sie den Sound Ihres Instruments bei laufender Rhythmus-Sektion auf.



Der Aufnahmepegel kann mit der IN1/IN2-Pegelanzeige links unten im Display und der [CLIP]-Anzeige des [REC LEVEL]-Reglers geprüft werden.

4. **Drücken Sie nach Abschluss der Aufnahme die Taste STOP [■].**

Die Tasten REC [●] und PLAY [▶] erlöschen, und die Aufnahme wird angehalten. Auf dem Display wird kurz „wait...“ angezeigt. Dann ist wieder das Hauptfenster zu sehen.

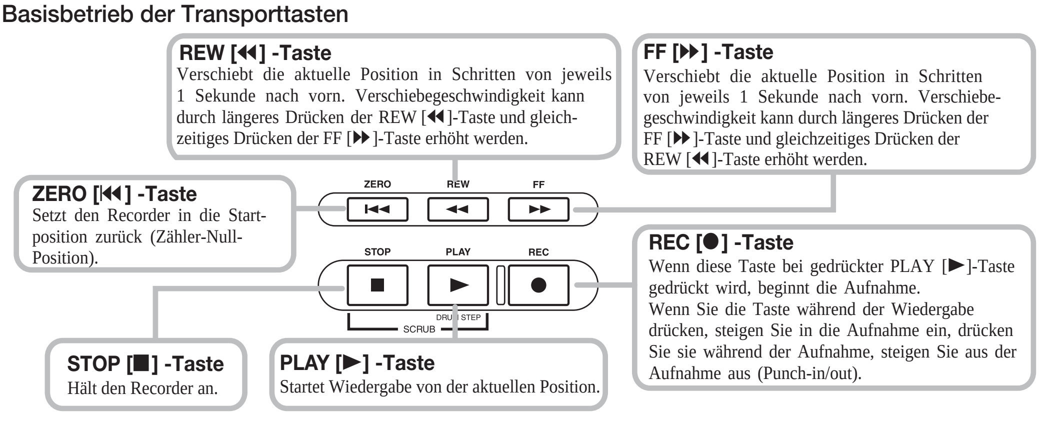
HINWEIS

Die Dauer der Anzeige von „wait...“ wird von den Aufnahmebedingungen bestimmt. Schalten Sie das Gerät nie aus, solange „wait...“ angezeigt wird. Anderenfalls gehen unter Umständen aufgezeichnete Daten verloren, oder das Gerät trägt Schäden davon.

5. **Zum Anhören der Aufnahme müssen Sie zunächst die Taste ZERO [⏮] drücken, um an den Anfang des Songs zurückzukehren. Dann drücken Sie zur Wiedergabe die Taste PLAY [▶].**

Der Track wird gemeinsam mit der Rhythmus-Sektion abgespielt.

Basisbetrieb der Transporttasten



TIPP

Die Tasten REW [◀◀] und FF [▶▶] lassen sich nur bedienen, wenn der Recorder angehalten ist.

6. Zum Anhalten der Wiedergabe drücken Sie die Taste STOP [■]. Wenn Sie die Aufnahme wiederholen möchten, wiederholen Sie die Schritte 3 und 4.

7. Drücken Sie die Statustaste 1 so oft, bis sie grün leuchtet.

Der Aufnahme-Standby-Modus von Track 1 wird aufgehoben.

TIPP

- Die aufgenommenen Daten können kopiert, gelöscht oder als gesamter Track bzw. ausschnittweise durch Angabe eines Bereichs bearbeitet werden (→ S. 48).
- Durch das Wechseln des V-Takes für den Track können Sie einen neuen Take aufnehmen und den aktuellen Take gleichzeitig beibehalten (→ S. 34).

Schritt 3: Overdubbing

Dieser Schritt erläutert das Aufnehmen eines anderen Instruments auf einem neuen Track während der Wiedergabe des bereits aufgezeichneten Gitarrenparts. Dieses Verfahren zur Aufnahme weiterer Parts wird als „Overdubbing“ bezeichnet.

3.1 Vornehmen der Einstellungen für die Eingangsempfindlichkeit und den Einfüge-Effekt

1. Schließen Sie ein Instrument oder Mikrofon an INPUT 1 an.

2. Drücken Sie die [INPUT 1]-Taste, so dass sie aufleuchtet.

3. Steuern Sie beim Spielen des Instruments die Eingangsempfindlichkeit mit dem [INPUT]-Regler.

4. Steuern Sie beim Spielen des Instruments den Aufnahmepegel mit dem [REC LEVEL]-Regler.

5. Wählen Sie den Algorithmus und den Patch für den Einfüge-Effekt gemäß der Anleitung für Schritt 2.

6. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].

3.2 Auswahl eines Tracks und Aufnahme

Jetzt nehmen Sie den Sound des zweiten Instruments auf Track 2 auf.

1. Drücken Sie die Statustaste 2 so oft, bis sie rot leuchtet. Überzeugen Sie sich davon, dass die Statustaste 1 und die [DRUM]-Statustaste grün leuchten.

Wenn ja, befindet sich Track 2 im Aufnahme-Standby-Modus.

2. Schieben Sie den [MASTER]-Fader auf 0 dB, und regeln Sie mit Fader 2 den Monitorpegel.

Gegebenenfalls schalten Sie für den Recorder die Wiedergabe zu und regeln mit den Fadern 1/2 und dem [DRUM]-Fader die Monitorpegelbalance zwischen den Tracks.

3. Drücken Sie zum Starten der Aufnahme die Taste ZERO [⏮]. Damit kehren Sie an den Anfang des Songs zurück. Betätigen Sie dann bei gedrückter Taste REC [●] die Taste PLAY [▶].

Die Aufnahme auf Track 2 beginnt. Nehmen Sie das Instrument auf, während die Rhythmus-Sektion und Track 1 wiedergegeben werden.

4. Drücken Sie nach Abschluss der Aufnahme die Taste STOP [■].

Auf dem Display wird kurz „wait...“ angezeigt. Dann ist wieder das Hauptfenster zu sehen.

HINWEIS
Die Dauer der Anzeige von „wait...“ wird von den Aufnahmebedingungen bestimmt. Schalten Sie das Gerät nie aus, solange „wait...“ angezeigt wird. Anderenfalls gehen unter Umständen aufgezeichnete Daten verloren, oder das Gerät trägt Schäden davon.

5. Zum Anhören der Aufnahme müssen Sie zunächst die Taste ZERO [⏮] drücken, um an den Anfang des Songs zurückzukehren. Dann drücken Sie zur Wiedergabe die Taste PLAY [▶].

Die Rhythmus-Sektion und die Tracks 1/2 werden wiedergegeben. Steuern Sie die Wiedergabe gegebenenfalls mit den Fadern 1/2 und dem [DRUM]-Fader aus.

6. Zum Anhalten der Wiedergabe drücken Sie die Taste STOP [■].

7. Drücken Sie die Statustaste 2 so oft, bis sie grün leuchtet.

Führen Sie zur Aufnahme der anderen Tracks dieselben Schritte aus.

Schritt 4: Abmischen

Wenn Sie die Aufnahme der gewünschten Tracks abgeschlossen haben, können Sie mit dem integrierten Mischer Parameter wie Lautstärkepegel, EQ (Equalizer) und Balance (Stereo-Links-/-Rechtspositionierung) regeln und so zwei Stereo-Tracks für den fertigen Song erzeugen.
Dieser Prozess wird als Abmischen bezeichnet.
Das Ergebnis des Abmischvorgangs kann entweder auf einem externen Master-Recorder oder auf dem Master-Track des MRS-802 aufgezeichnet werden. Im folgenden Beispiel wird das Aufzeichnen auf dem Master-Track beschrieben.

TIPP
Anstelle des Master-Tracks können Sie als Ziel für die Aufnahme auch zwei normale Tracks verwenden. Dieses Verfahren wird als Bounc-Aufnahme bezeichnet. Nach Verwendung dieser Funktion können Sie zum Quell-V-Take wechseln und einen neuen Part aufzeichnen. Dies ist besonders dann von Vorteil, wenn nicht genügend freie Aufnahme-Tracks verfügbar sind. (Informationen zur Bouncing-Funktion finden Sie auf Seite 39.)

4.1 Vorbereitungen für das Abmischen

1. Stellen Sie sicher, dass alle Statustasten für die abzumischenden Tracks grün leuchten und die anderen Statustasten unbeleuchtet sind.

Wenn die Rhythmus-Sektion einfach zur Vorgabe des Führungsrhythmus verwendet wurde, schalten Sie die [DRUM]-Statustaste aus, damit der Drum-Track nicht in den Mix einfließt.

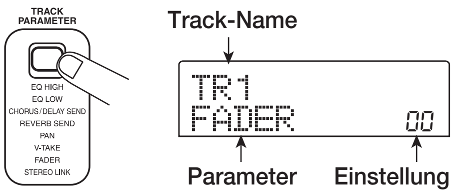
2. Schalten Sie die [INPUT 1]- und die [INPUT 2]-Taste aus.

TIPP
Das Signal von Eingang 1 und/oder Eingang 2 kann aber auch in den Mix einfließen. Wenn dies gewünscht wird, schalten Sie die [INPUT 1]- und/oder die [INPUT 2]-Taste an.

3. Setzen Sie den [MASTER]-Fader auf 0 dB.

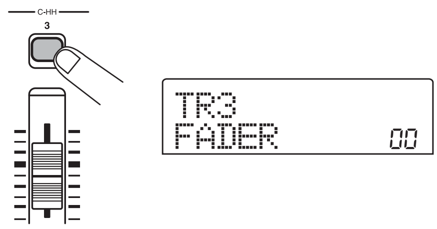
4.2 Regeln von Lautstärke, Balance und EQ

1. Drücken Sie im Hauptfenster die [TRACK PARAMETER]-Taste. Das Track-Parameter-Menü wird angezeigt. Hier können Sie die Parameter separat für die einzelnen Tracks einstellen.



2. Wählen Sie mit Hilfe der Statustasten oder der Links-/Rechts-Cursortasten einen Track aus.

Wenn die Track-Parameter eingeblendet werden, können Sie mit den Status- bzw. den Links-/Rechts-Cursortasten einen Track wählen. Die gewählte Statustaste leuchtet jetzt orange.



3. Wählen Sie mit Hilfe der Auf-/Ab-Cursortasten einen Track-Parameter aus.

In der zweiten Zeile des Displays wird der gewählte Parameter angezeigt. Folgende Parameter und Einstellungsbereiche sind wählbar:

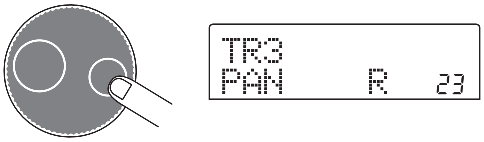
- **Track-Parameter und Einstellungsbereich**

Parameter	Display	Einstellungs-bereich	Beschreibung
EQ HIGH GAIN	EQ HI G	-12 – +12	Damit regeln Sie den Boost/Cut im hohen Frequenzbereich von –12 (dB) bis +12 (dB).
EQ HIGH FREQUENCY	EQ HI F	500–18000 (Hz)	Damit regeln Sie die Übergangsfrequenz für den Hochfrequenz-Boost/Cut.
EQ LOW GAIN	EQ LO G	-12 – +12	Damit regeln Sie den Boost/Cut im niedrigen Frequenzbereich von –12 (dB) bis +12 (dB).
EQ LOW FREQUENCY	EQ LO F	40–1600 (Hz)	Damit regeln Sie die Übergangsfrequenz für den Niederfrequenz-Boost/Cut.
CHORUS/ DELAY SEND LEVEL	CHO SEND	0–100	Damit regeln Sie den Pegel des Signals vom gewählten Track auf Chorus/Verzögerung des Sende-/Return-Effekts ein.
REVERB SEND LEVEL	REV SEND	0–100	Damit regeln Sie den Pegel des Signals vom gewählten Track auf die Hall-Einstellung des Sende-/Return-Effekts ein.
PAN	PAN	L100 – 0 – R100	Damit regeln Sie den Balancewert (Links-/Rechtsposition) für den Track. Falls der Parameter ST LINK aktiv ist, regeln Sie damit die Links-/Rechts-Balance.
FADER	FADER	0 – 127	Damit zeigen sie die aktuelle Fader-Position als Zahlenwert an.
STEREO LINK (*)	ST LINK	ON/OFF	Damit schalten Sie die Stereo-Kopplung ein bzw. aus (zum Kombinieren von Tracks mit gerader/ungerader Nummer: 1/2, 3/4 usw.) (→ S. 77).
V TAKE (*)	TR xx-yy	x=1 – 8 y=1 – 10	Damit wählen Sie den V-Take für den Track (→ S. 34). x ist die Nummer des Tracks und y die Nummer des V-Takes.

(*) = Kennzeichnet Parameter, die nur für die Tracks 1 bis 8 gewählt werden können.

TIPP
Wenn Sie statt der Statustaste die [INPUT 1]- oder die [INPUT 2]-Taste drücken, regeln Sie die Parameter für das Signal von Eingang 1 oder 2 (→ S. 72).

4. Wählen Sie mit dem Drehregler den Einstellungswert.

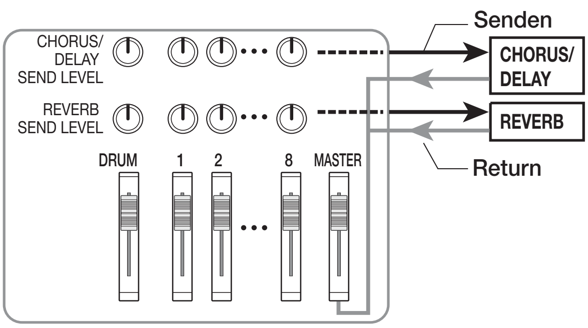


TIPP
Wenn einer der folgenden Track-Parameter angezeigt wird, können Sie den betreffenden Parameter mit der [ENTER]-Taste ein- bzw. ausschalten.

EQ HI G/EQ HI F	Hochfrequenz-EQ ein/aus
EQ LO G/EQ LO F	Niederfrequenz-EQ ein/aus
CHO SEND	Chorus/Delay-Signal ein/aus
REV SEND	Reverb-Signal ein/aus

4.3 Anwenden des Sende-/Return-Effekts

Der interne Mischer des MRS-802 beinhaltet zwei Arten von Sende-/Return-Effekten (Chorus/Delay und -Reverb).

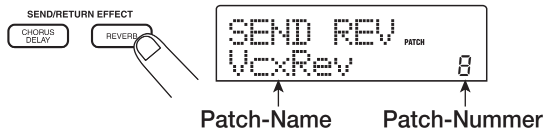


Die Intensität des Sende-/Return-Effekts lässt sich für jeden Track einzeln mit den Sendepegelparameter regeln (dieser steuert den an den Effekt gesendeten Signalpegel). Je höher dieser Parameter eingestellt wird, desto stärker ist der Effekt ausgeprägt. In diesem Abschnitt wird die Auswahl des Sende-/Return-Effekttyps und das Einstellen des Sendepegels für die einzelnen Tracks beschrieben.

■ Auswahl des Sende-/Return-Effekt-Patches

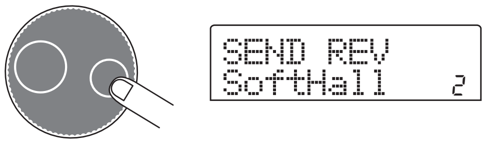
1. Drücken Sie in der Effekt-Sektion im Hauptfenster die [REVERB]- oder die [CHORUS/DELAY]-Taste.

Drücken Sie zur Auswahl eines Patches für einen Halleffekt die Taste [REVERB] bzw. zur Auswahl eines Patches für Chorus/Verzögerung die Taste [CHORUS/DELAY].
Auf dem Display wird der für den entsprechenden Effekt momentan ausgewählte Patch angezeigt. Wenn beispielsweise die Taste [REVERB] gedrückt wird, erscheint ein ähnliches Fenster wie in der folgenden Abbildung.



2. Wählen Sie mit dem Drehregler einen Patch aus.

Der Sende-/Return-Effekt hat 20 vorprogrammierte Patches (0 bis 19). Auf Wunsch können Sie diese Patches bearbeiten und den Effekt so weiter modifizieren (→ S. 113).



3. Wählen Sie den Patch für den anderen Sende-/Return-Effekt auf dieselbe Art und Weise.

4. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].

HINWEIS
Im Grundzustand ist der Sendepegel für den Sende-/Return-Effekt für jeden Track auf 0 gesetzt. Um den vom Effekt erzeugten Sound prüfen zu können, müssen Sie den Wert folglich erhöhen.

■ Steuern der Intensität des Sende-/Return-Effekts für die einzelnen Tracks

5. Drücken Sie bei angezeigtem Hauptfenster die [TRACK PARAMETER]-Taste, und wählen Sie dann mit den Statustasten den Track, für den Sie die Einstellung vornehmen möchten.

6. Drücken Sie die Auf-/Ab-Cursortasten, bis die Anzeige CHO SEND oder REV SEND in der zweiten Zeile des Displays erscheint.

CHO SEND wählen Sie, wenn Sie den Chorus/Delay-Sendepegel einstellen möchten. REV SEND wählen Sie, wenn Sie den Reverb-Sendepegel einstellen möchten.



7. Stellen Sie den Sendepegelwert während der Wiedergabe des Songs mit dem Drehregler ein.



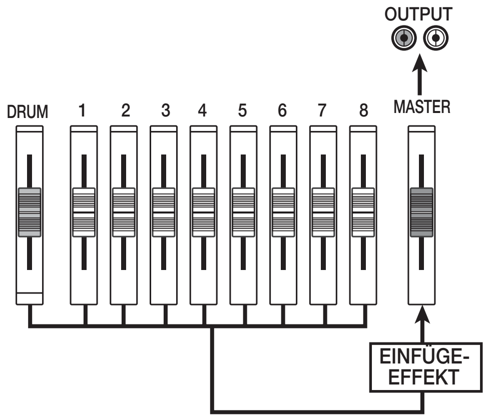
8. Stellen Sie den Sendepegel für die anderen Tracks auf dieselbe Weise ein.

9. Wählen Sie die Intensität für den anderen Sende-/Return-Effekt auf dieselbe Art und Weise.

10. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].

4.4 Verwenden des Mastering-Einfüge-Effekts

Den Einfüge-Effekt können Sie direkt vor dem [MASTER]-Fader platzieren und so die Dynamik oder den Ton des Stereo-Mix des gesamten Songs mit Hilfe eines MASTERING-Algorithmus-Patches verändern.

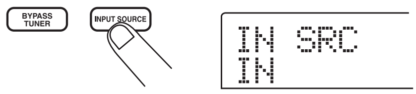


Gehen Sie folgendermaßen vor, um den Mastering-Effekt auf den gesamten Song anzuwenden:

■ Ändern der Einfügeposition des Einfüge-Effekts

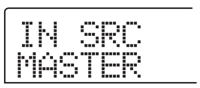
1. Wenn das Hauptfenster angezeigt wird, drücken Sie in der Effekt-Sektion die [INPUT SOURCE]-Taste.

Die aktuelle Position des Einfüge-Effekts wird auf dem Display angezeigt.



2. Rufen Sie mit dem Drehregler die Anzeige MASTER auf dem Display auf.

Der Einfüge-Effekt wirkt jetzt direkt vor dem [MASTER]-Fader.



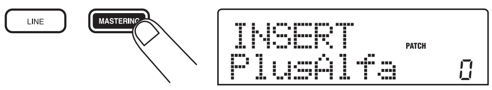
3. Drücken Sie die Taste [EXIT].

Auf dem Display wird wieder das Hauptfenster angezeigt.

■ Auswahl eines Patches für den Einfüge-Effekt

4. Drücken Sie in der Effekt-Sektion die [MASTERING]-Taste.

Der Einfüge-Effekt-Algorithmus wird auf MASTERING umgeschaltet. Auf dem Display wird der aktive Patch angezeigt.



5. Wählen Sie während der Song-Wiedergabe den Patch aus, den Sie verwenden möchten.

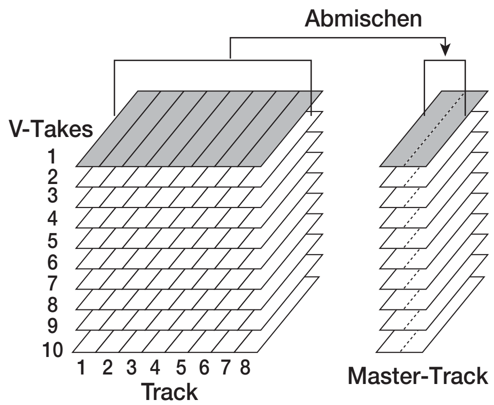
Auf Wunsch können Sie den Patch bearbeiten und den Effekt so weiter modifizieren (→ S. 108).

6. Wenn Sie den Sound geprüft haben, drücken Sie die [EXIT]-Taste.

Auf dem Display wird wieder das Hauptfenster angezeigt.

4.5 Abmischen auf den Master-Track

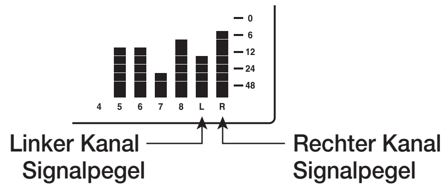
Beim Master-Track handelt es sich um einen Stereo-Track, der speziell für das Abmischen vorgesehen ist. Auf dem Master-Track wird das Signal aufgezeichnet, dass direkt hinter dem [MASTER]-Fader anliegt. Wie die anderen Tracks verfügt auch der Master-Track über 10 V-Takes. Nach dem Festlegen der Einstellungen für den Mastering-Effekt zeichnen Sie den fertigen Mix auf dem Master-Track auf.



1. Drücken Sie die Taste ZERO [⏮], um an den Anfang des Songs zurückzukehren.

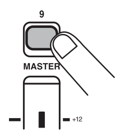
2. Drücken Sie zur Wiedergabe des Songs die Taste PLAY [▶], und prüfen Sie den Pegel nach dem [MASTER]-Fader.

Dazu beobachten Sie die Pegelanzeige unten rechts im Display. Wenn während der Wiedergabe die 0 dB-Anzeige aufleuchtet, ziehen Sie den [MASTER]-Fader zur Feinabstimmung nach unten. Drücken Sie nach dem Prüfen des Pegels die Taste STOP [■].



3. Drücken Sie mehrmals die Statustaste [MASTER], bis sie rot leuchtet.

Der Master-Track kann jetzt aufgenommen werden.



4. Halten Sie die Taste REC [●] gedrückt, und drücken Sie die Taste PLAY [▶].

Die Aufzeichnung auf dem Master-Track beginnt.

5. Wenn die Aufnahme beendet ist, drücken Sie die Taste STOP [■].

6. Drücken Sie zur Wiedergabe des Master-Tracks mehrmals die Statustaste [MASTER], bis sie grün leuchtet.

Jetzt kann der Master-Track wiedergegeben werden.
Alle anderen Statustasten erlöschen automatisch, und die Signale von anderen Tracks werden stumm geschaltet.

7. Drücken Sie die Taste ZERO [⏮], um an den Anfang des Songs zurückzukehren. Drücken Sie dann die Taste PLAY [▶].

Der Master-Track wird wiedergegeben. Zum Anhalten der Wiedergabe drücken Sie die Taste STOP [■].

8. Um das MRS-802 wieder in den normalen Betriebsmodus zu setzen, drücken Sie mehrmals die Statustaste [MASTER], bis sie erlischt.

Die anderen Tracks sind nicht mehr stumm geschaltet, und die Statustasten nehmen wieder den ursprünglichen Zustand an.

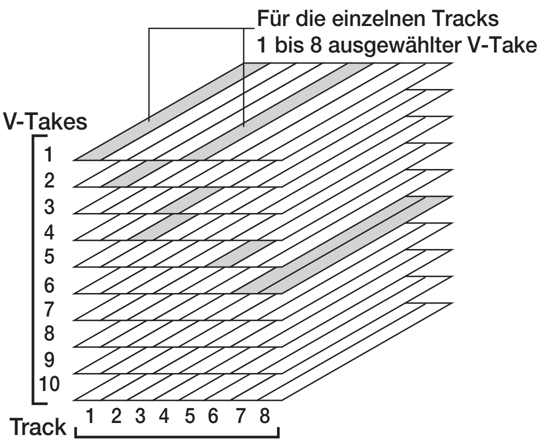
TIPP

- Mit dem CD-R/RW-Laufwerk können Sie die Daten des Master-Tracks auf eine CD-R/RW schreiben und so eine Audio-CD brennen. Angaben dazu finden Sie auf Seite 116.
- Den Inhalt des Master-Tracks können Sie auch zu einem späteren Zeitpunkt nachbearbeiten.

Referenz [Recorder]

Arbeiten mit V-Takes

Jeder der Tracks 1 bis 8 des Recorders verfügt über zehn virtuelle Tracks (die so genannten „V-Takes“). Auf jedem Track kann ein Take für die Aufnahme und die Wiedergabe gewählt werden. So können Sie beispielsweise V-Takes wechseln, wenn Sie mehrere Gesangspassagen oder Gitarrensoli auf ein und demselben Track aufnehmen. Später können Sie diese dann zur Auswahl des besten V-Takes vergleichen.



Wechseln der V-Takes

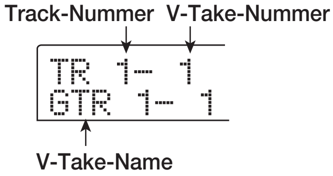
So wechseln Sie den von den Tracks 1 bis 8 genutzten V-Take:

1. Wenn das Hauptfenster angezeigt wird, drücken Sie in der Track-Parameter-Sektion die [TRACK PARAMETER]-Taste.

Die Taste leuchtet auf, und Sie können verschiedene Track-Parameter wählen.

2. Drücken Sie die Auf-/Ab-Cursortasten, um die Anzeige „TR xx-yy“ auf dem Display aufzurufen. (xx steht dabei für die Nummer des Tracks und yy für die Nummer des V-Takes).

Der Name des V-Takes wird unter der Track-/V-Take-Nummer angezeigt.

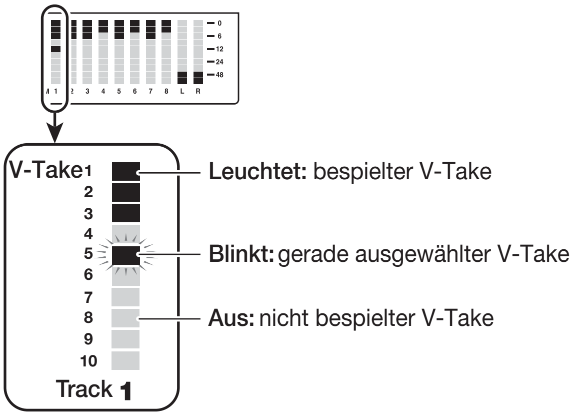


TIPP

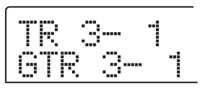
Bei Auswahl eines leeren V-Takes erscheint anstatt des Namens des V-Takes die Anzeige „NO DATA“.

Im Bereich der Pegelanzeige wird mit einem leuchtenden Punkt angegeben, dass es sich um einen aufgenommen V-Take handelt. Wird der Punkt nicht angezeigt, enthält der V-Take keine Daten.

Ein blinkender Punkt gibt den gegenwärtig für die einzelnen Tracks ausgewählten V-Take an. (Der Punkt für den gewählten V-Take blinkt mit derselben Frequenz, unabhängig davon, ob der V-Take Daten enthält oder nicht.)



3. Wählen Sie mit Hilfe der Links-/Rechts-Tasten den Track aus.



TIPP

Sie können den gewünschten Track ebenfalls mit den Statustasten auswählen (1–8, [MASTER]).

4. Wählen Sie mit dem Drehregler den V-Take aus.

5. Wiederholen Sie gegebenenfalls die Schritte 3 und 4, um für jeden Track einen V-Take auszuwählen.

6. Drücken Sie nach Abschluss der Auswahl der V-Takes die [EXIT]-Taste.

Die Taste [TRACK PARAMETER] erlischt, und es wird wieder das Hauptfenster angezeigt.

Bearbeiten der V-Take-Namen

Einem aufgezeichneten V-Take wird nach dem folgenden Benennungsschema automatisch ein Standardname zugewiesen.

- **GTRxx-yy**

Über Einfüge-Effekt CLEAN, DIST oder ACO/BASS SIM aufgenommener V-Take

- **BASxx-yy**

Über den Einfüge-Effekt BASS aufgenommener V-Take

- **MICxx-yy**

Über den Einfüge-Effekt MIC aufgenommener V-Take

- **DULxx-yy**

Über den Einfüge-Effekt DUAL MIC aufgenommener V-Take

- **LINxx-yy**

Über den Einfüge-Effekt LINE aufgenommener V-Take

- **MASxx-yy**

Über den Einfüge-Effekt MASTERING aufgenommener V-Take

- **BYPxx-yy**

Unter Umgehung des Einfüge-Effekts aufgenommener V-Take

- **BOUxx-yy**

Mit der Bounce-Funktion oder der Rhythmus-Aufnahmefunktion aufgenommener V-Take

- **LP_xx-yy**

Unter Verwendung der Phrase-Loop-Funktion auf den V-Take gespielte Phrase
(→ S. 60)

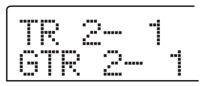
TIPP
Wenn Sie eine Phrase auf den Master-Track spielen, wird automatisch der Name „LP_MS_yy“ zugewiesen.

Diese Namen lassen sich beliebig verändern. Dazu gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Drücken Sie im Hauptfenster die [TRACK PARAMETER]-Taste.

HINWEIS
Es kann nur der Name des gegenwärtig ausgewählten V-Takes der Tracks 1 bis 8 geändert werden.

2. Drücken Sie die Auf-/Ab-Cursortasten, um die Anzeige „TR xx-yy“ auf dem Display aufzurufen. (xx steht dabei für die Nummer des Tracks und yy für die Nummer des V-Takes).



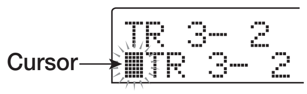
3. Wählen Sie mit Hilfe der Links-/Rechts-Tasten den Track aus, dessen V-Take-Namen Sie bearbeiten möchten.

Sie können den gewünschten Track ebenfalls mit den Statustasten auswählen (1–8, [MASTER]).

HINWEIS
Bei Auswahl eines leeren V-Takes erscheint die Anzeige „NO DATA“. Der Name dieses V-Takes kann nicht geändert werden.

4. Drücken Sie die [EDIT]-Taste.

Der Cursor (blinkendes Feld) befindet sich auf dem ersten Zeichen des Namens des V-Take. Das weist darauf hin, dass dieses Zeichen geändert werden kann.



5. Setzen Sie die blinkende Positionsanzeige mit den Links-/Rechts-Cursortasten auf das zu ändernde Zeichen.

6. Wählen Sie mit dem Drehregler ein Zeichen aus.

Folgende Zeichen stehen zur Auswahl:

Ziffern:	0 bis 9
Buchstaben:	A–Z, a–z
Sonderzeichen:	(Leerzeichen) ! “ # $ % & ' ( ) ▪ + , - . / : ; < > = ? @ [ ] ^ _ ` { } \ ˜ ¦ ■

7. Wiederholen Sie die Schritte 5 und 6, bis der gewünschte Name eingestellt ist.

8. Drücken Sie nach Einstellung des Namens die [EXIT]-Taste.

Der neue Name wird übernommen, und das Gerät kehrt in den Zustand von Schritt 3 zurück. Bei Bedarf können Sie die Namen der anderen V-Takes ändern.

9. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie die [EXIT]-Taste.

Die [TRACK PARAMETER]-Taste erlischt.

TIPP

Wenn die Daten auf einem V-Take gelöscht werden, wird der Name des V-Takes wieder zu „NO DATA“.

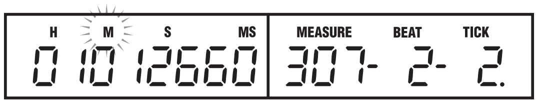
Bewegen an einen gewünschten Punkt im Song (Suchfunktion)

Sie können einen Punkt im Song in Zeiteinheiten (Minuten/Sekunden/Millisekunden) oder in Takteinheiten (Takt/Beat/Tick) angeben und sich an diesen Punkt bewegen.



1. Drücken Sie dazu bei angehaltenem Recorder im Hauptfenster die Links-/Rechts-Tasten, um die blinkende Positionsanzeige auf die einzustellende Einheit zu setzen.

Wenn Sie beispielsweise einen Zeitpunkt in Minuten angeben möchten, muss dass Segment „M“ blinken.



2. Geben Sie mit dem Drehregler die gewünschte Zahl an.

In der Zeitanzeige können Minuten, Sekunden oder Millisekunden angegeben werden. In der Taktanzeige können Takte, Beats oder Ticks angegeben werden. Wenn Sie den Anzeigewert ändern, erfolgt sofort ein Sprung zur neuen Position. Wenn Sie jetzt die Taste PLAY [▶] drücken, beginnt die Wiedergabe an diesem Punkt.

Erneute Aufnahme eines bestimmten Abschnitts (Punch-in/-out-Funktion)

Bei Punch-in/-out handelt es sich um eine Funktion, mit der Sie einen Abschnitt eines zuvor aufgezeichneten Tracks neu aufnehmen können. Der Vorgang des Umschaltens eines Tracks vom Wiedergabe- in den Aufzeichnungsmodus wird als „Punch-in“ und dessen Umkehrung als „Punch-out“ bezeichnet.
Auf dem MRS-802 gibt es für dieses Umschalten zwei Möglichkeiten. Sie können mit den Bedienfeldtasten oder einem Fußtaster (separat erhältlich) ein manuelles Punch-in/-out durchführen oder veranlassen, dass es an vorher festgelegten Punkten automatisch erfolgt (Auto-Punch-in/-out).

Manuelles Punch-in/-out

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie mit den Bedienfeldtasten oder einem Fußtaster (separat erhältlich) für das erneute Aufnehmen eines Abschnitts eines zuvor aufgenommenen Tracks ein manuelles Punch-in/-out durchführen.

TIPP
Wenn Sie einen Fußtaster für die Punch-in/-out-Funktion verwenden möchten, schließen Sie den ZOOM-Fußtaster FS01 (optional) an die [CONROL IN]-Buchse an der Vorderseite an.

HINWEIS
Wenn sich das MRS-802 im Grundzustand befindet, wird mit einem an die [CONTROL IN]-Buchse angeschlossenen Fußtaster die Recorder-Funktion „Wiedergabe/Stopp“ gesteuert. Falls Sie das Punch-in/-out mit dem Fußtaster steuern möchten, müssen Sie zunächst die Einstellung für den Fußtaster ändern (→ S. 141).

1. Drücken Sie dazu wiederholt die Statustaste des Tracks, auf dem das Punch-in/-out erfolgen soll (die Taste muss rot leuchten).

2. Schieben Sie den Fader für diesen Track in eine geeignete Position.

3. Steuern Sie beim Spielen des an die INPUT-Buchse angeschlossenen Instruments mit den Reglern [INPUT] und [REC LEVEL] den Aufnahmepegel.

Starten Sie gegebenenfalls die Wiedergabe des Recorders, und regeln Sie mit den Fadern der Mischer-Sektion die Balance Ihres Instruments und die Wiedergabe der Tracks.

4. Suchen Sie eine Stelle, die einige Takte vor dem gewünschten Punch-in-Punkt liegt, und drücken Sie die Taste PLAY [►], um die Wiedergabe des Recorders zu starten.

5. Wenn der Punch-in-Punkt erreicht ist, drücken Sie die Taste REC [●] (oder den Fußtaster).

Die Taste REC [●] leuchtet auf, und die Aufnahme beginnt an diesem Punkt.

6. Wenn der gewünschte Punch-out-Punkt erreicht ist, drücken Sie die Taste REC [●] (oder den Fußtaster) erneut.

Die Taste REC [●] erlischt, und es erfolgt ein Umschalten aus dem Aufnahme- zurück in den Wiedergabemodus (Punch-out).

7. Zum Anhalten der Wiedergabe drücken Sie die Taste STOP [■].

8. Zum Prüfen des neu aufgenommenen Inhalts suchen einen Punkt kurz vor dem Punch-in-Punkt. Dann drücken Sie die Taste PLAY [►].

Automatisches Punch-in/-out

Beim automatischen Punch-in/-out können Sie vorab den erneut aufzunehmenden Abschnitt festlegen. Das Punch-in erfolgt automatisch bei Erreichen der Startposition (In-Punkt). Das Punch-out erfolgt ebenfalls automatisch am Endpunkt (Out-Punkt). Dies ist beispielsweise dann sehr praktisch, wenn Sie das MRS-802 nicht bedienen können, weil Sie selbst ein Instrument spielen oder wenn eine sehr schnelle Umschaltung zwischen Wiedergabe- und Aufnahmemodus erforderlich ist.



Zur Ausführung des automatischen Punch-in/-out müssen Sie zunächst den In-Punkt (Umschaltpunkt von Wiedergabe auf Aufnahme) und den Out-Punkt (Umschaltpunkt von Aufnahme auf Wiedergabe) angeben und dann den Aufnahmevorgang starten. Dazu gehen Sie wie folgt vor:

1. Schieben Sie den Fader des Tracks, auf dem Sie ein automatisches Punch-in/-out ausführen möchten, in eine geeignete Position.

2. Steuern Sie beim Spielen des an die INPUT-Buchse angeschlossenen Instruments mit den Reglern [INPUT] und [REC LEVEL] den Aufnahmepegel.

3. Gehen Sie zu dem Punkt, an dem das Punch-in erfolgen soll, und drücken Sie die Taste [AUTO PUNCH-IN/OUT].

Die Taste [AUTO PUNCH-IN/OUT] blinkt. Damit legen Sie den „In-Punkt“ fest, an dem die Aufnahme beginnen soll.

4. Gehen Sie jetzt zu dem Punkt, an dem das Punch-out erfolgen soll, und drücken Sie erneut die Taste [AUTO PUNCH-IN/OUT].

Damit legen Sie den „Out-Punkt“ fest, an dem die Aufnahme enden soll. Die Taste [AUTO PUNCH-IN/OUT] leuchtet jetzt durchgängig statt zu blinken. Das signalisiert, dass die automatische Punch-in/-out-Funktion jetzt aktiviert ist.

TIPP

Wenn Sie die In- und Out-Punkte mit hoher Genauigkeit angeben möchten, erleichtern Sie sich die Arbeit mit der Scrub-Funktion (→ S. 46). Mit ihr suchen Sie die Positionen vorab und weisen den gewünschten Stellen eine Markierung zu (→ S. 44).

5. Springen Sie mit Hilfe der Suchfunktion an eine Stelle kurz vor dem In-Punkt.

6. Drücken Sie wiederholt die Statustaste für den Track, auf dem das Punch-in/-out erfolgen soll (die Taste muss rot blinken).

HINWEIS

Eine rot leuchtende Statustaste signalisiert, dass die aktuelle Position zwischen dem In- und dem Out-Punkt liegt. Drücken Sie in diesem Fall die Transporttaste erneut, um zu einer vor dem In-Punkt liegenden Position zu springen.

7. Wenn Sie erst einmal einen Probelauf für das automatische Punch-in/-out durchführen möchten, drücken Sie die Taste PLAY [►].

Der Recorder startet die Wiedergabe. Bei Erreichen des In-Punkts wird der Track, auf dem das Punch-in/-out erfolgt, stumm geschaltet. Bei Erreichen des Out-Punkts wird die Stummschaltung aufgehoben. (Währenddessen können Sie jederzeit das Eingangssignal überwachen.) Dabei wird nichts auf dem Track gelöscht oder aufgezeichnet.

Springen Sie nach Abschluss des Probelaufs erneut zu einem Punkt, der vor dem In-Punkt liegt. Korrigieren Sie gegebenenfalls den In- und/oder Out-Punkt.

8. Drücken Sie zur Ausführung des eigentlichen automatischen Punch-in/-out bei gedrückter Taste REC [●] die Taste PLAY [►].

Der Recorder befindet sich jetzt im Wiedergabemodus. Bei Erreichen des In-Punkts beginnt automatisch die Aufnahme (Punch-in). Bei Erreichen des Out-Punkts endet die Aufnahme automatisch (Punch-out), und die Wiedergabe wird fortgesetzt.

9. Drücken Sie nach Abschluss der Aufnahme die Taste STOP [■].

10. Wenn Sie sich das Ergebnis der Aufnahme anhören möchten, drücken Sie die Statustaste des Tracks, auf dem das Punch-in/-out erfolgt ist. Die Taste muss grün leuchten. Dann springen Sie zu einem Punkt vor dem In-Punkt und drücken die Taste PLAY [►].

Wenn Sie die Aufnahme wiederholen möchten, wiederholen Sie die Schritte 5 bis 9.

11. Wenn die Ergebnisse Ihren Vorstellungen entsprechen, drücken Sie die Taste [AUTO PUNCH-IN/OUT], so dass sie erlischt.

Die automatische Punch-in/-out-Funktion wird abgeschaltet, und die Einstellungen für den In- und den Out-Punkt werden verworfen.

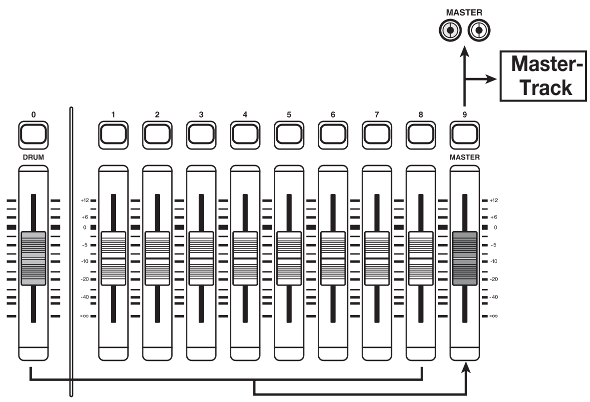
Aufnahme verschiedener Tracks auf einem Master-Track (Abmischfunktion)

In diesem Abschnitt wird erläutert, wie aufgenommene Tracks und mit der Drum-Kit erzeugte Sounds abgespielt und als Stereo-Mix auf einem Master-Track aufgenommen werden können (Abmischen).

Der Master-Track

Beim Master-Track handelt es sich um einen Stereo-Track, der zusätzlich zu den normalen Tracks 1 bis 8 existiert. In der Regel werden auf dem Master-Track die Endergebnisse eines Abmischvorgangs aufgenommen. Mit den Daten des Master-Tracks kann auch das Material für eine Audio-CD erzeugt werden.

Das MRS-802 verfügt über einen Master-Track je Projekt. Wie die regulären Tracks 1 bis 8 verfügt auch der Master-Track über zehn virtuelle Tracks (V-Takes). Somit können Sie acht unterschiedliche Mixe auf verschiedene V-Takes aufnehmen und später dann die beste Take-Version auswählen.



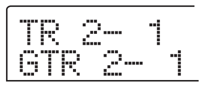
Wenn der Master-Track auf den Aufnahmemodus eingestellt ist, wird das vom [MASTER]-Fader kommende Signal aufgezeichnet (dasselbe Signal liegt an den [OUTPUT]-Buchsen an).

Schritte zum Abmischen

In diesem Abschnitt wird erläutert, wie Sie die Tracks 1 bis 8 und den Drum-Track auf zwei Stereo-Kanäle abmischen und diese auf dem Master-Track aufnehmen.

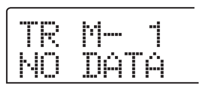
1. Wenn das Hauptfenster angezeigt wird, drücken Sie in der Track-Parameter-Sektion die [TRACK PARAMETER]-Taste.

2. Drücken Sie die Auf-/Ab-Cursortasten, um die Anzeige „TR xx-xx“ auf dem Display aufzurufen. (xx steht dabei jeweils für die Nummer des Tracks und die Nummer des V-Takes).



3. Wählen Sie mit der [MASTER]-Statustaste den Master-Track.

Im Display werden die Nummer und der Name des gerade für den Master-Track gewählten V-Takes angezeigt. (Wenn auf dem V-Take nichts aufgezeichnet ist, erscheint die Anzeige „NO DATA“.)



TIPP

Anstelle der [MASTER]-Statustaste können Sie zur Auswahl des Master-Tracks auch die Links-/Rechts-Cursortasten verwenden.

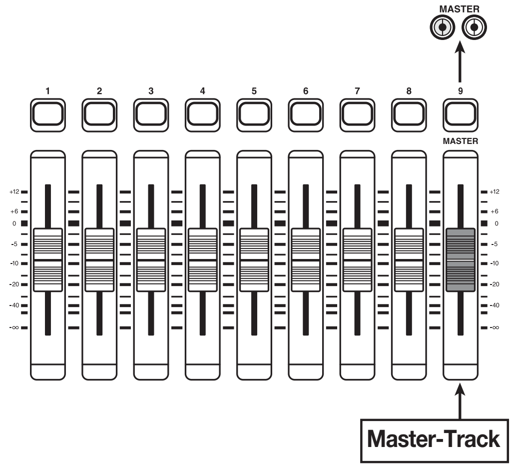
4. Wählen Sie bei Bedarf mit dem Drehregler einen anderen V-Take aus.

5. Drücken Sie nach Auswahl des V-Takes die [EXIT]-Taste.

Die Taste [TRACK PARAMETER] erlischt, und es wird wieder das Hauptfenster angezeigt.

6. Drücken Sie im Hauptfenster mehrmals die [MASTER]-Statustaste, bis die LED der Taste rot leuchtet.

Der Master-Track kann jetzt aufgenommen werden.
Bei rot leuchtender Taste behalten alle anderen Tracks sowie der Drum-Track und die Effekte ihre normale Funktion.



TIPP
Das auf dem Master-Track aufgezeichnete Signal kommt direkt vom [MASTER]-Fader. Dasselbe Signal liegt auch an den [OUTPUT]-Buchsen an.

7. Starten Sie den Wiedergabemodus des Recorders, und stellen Sie das Mischungsverhältnis der verschiedenen Tracks ein.

Das an den Master-Track gesendete Signal wird durch die einzelnen Track-Pegeleinstellungen sowie die Einstellungen des Einfüge-Effekts und des Sende-/Return-Effekts beeinflusst. Beobachten Sie die Anzeigen der L/R-Pegel, und nehmen Sie die Pegeleinstellungen vor. Beachten Sie, dass dabei kein Signal-Clipping auftreten darf.

8. Zum Durchführen des Abmischvorgangs müssen Sie zunächst die Taste ZERO [|◀◀] drücken, um an den Anfang des Songs zurückzukehren. Dann betätigen Sie bei gedrückter Taste REC [●] die Taste PLAY [▶].

Die Aufzeichnung auf dem Master-Track beginnt.

9. Wenn die Aufnahme abgeschlossen ist, drücken Sie die Taste STOP [■].

Abspielen des Master-Tracks

Zur Wiedergabe des aufgezeichneten Master-Tracks gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie im Hauptfenster mehrmals die [MASTER]-Statustaste, bis die LED der Taste grün leuchtet.

Das Gerät wechselt in den Master-Track-Wiedergabemodus. In diesem Modus leuchtet keine andere Statustasten, alle anderen Tracks sind stumm geschaltet, und sämtliche Effekte sind deaktiviert.

TIPP
Wenn die [MASTER]-Statustaste grün leuchtet, haben alle Transporttasten mit Ausnahme der Taste REC [●] ihre normale Funktion.

2. Drücken Sie die Taste ZERO [|◀◀], um an den Anfang des Songs zurückzukehren. Drücken Sie dann die Taste PLAY [▶].

Die Wiedergabe des gewählten Master-Tracks beginnt (am Anfang des Tracks). Mit dem [MASTER]-Fader können Sie die Lautstärke der Wiedergabe einstellen.

3. Zum Anhalten der Wiedergabe drücken Sie die Taste STOP [■].

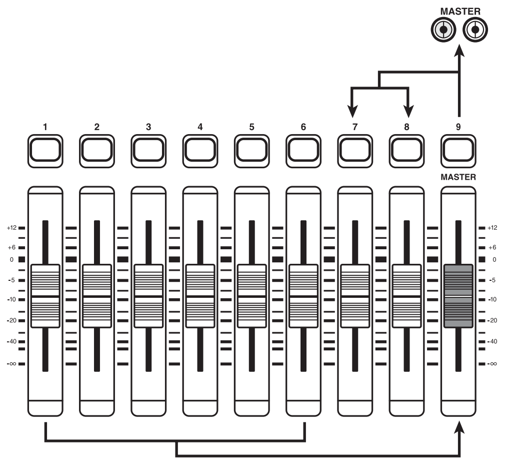
4. Wenn Sie den Master-Track-Wiedergabemodus abbrechen möchten, drücken Sie die [MASTER]-Statustaste, so dass die Taste erlischt.

Die Stummschaltung der Tracks 1 bis 8 und der Rhythmus-Sektion wird aufgehoben, und das Gerät kehrt in den normalen Betriebsmodus zurück. Statustasten, die automatisch deaktiviert wurden, kehren in ihren vorherigen Zustand zurück.

Kombinieren mehrerer Tracks auf einem anderen Track (Bounce-Funktion)

Funktionsweise von „Bouncing“

Beim Bouncing werden die Performances der Recorder-Sektion und des Drum-Tracks gemischt und auf einem oder zwei Tracks aufgezeichnet. (Mitunter wird dieses Verfahren auch als „Ping-Pong-Recording“ bezeichnet.)
Durch Bouncing können Sie bspw. den Inhalt der Tracks 1 bis 6 auf die Tracks 7/8 abmischen und anschließend die V-Takes der Tracks 1 bis 6 wechseln, um neue Versionen Ihrer Performance aufzuzeichnen.



TIPP

- **Ferner können Sie die Signale von den [INPUT]-Buchsen in die Bouncing-Aufnahme mischen.**
- **Wenn Sie nur einen Mono-Track als Bounce-Ziel auswählen, wird das abgemischte Mono-Signal aufgezeichnet.**
- **Bei Bedarf können Sie alle acht Tracks abspielen und mit der Bounce-Funktion auf leere V-Takes aufzeichnen.**

Bounce-Einstellungen

Bevor Sie die Bounce-Funktion einsetzen können, müssen Sie bestimmte Einstellungen vornehmen.

■ Festlegen der Wiedergabe/Stummschaltung für die/den Aufnahme-Track(s)

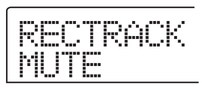
Im Grundzustand des MRS-802 sind die Ziel-Aufnahme-Tracks für das Bouncing stumm geschaltet. Wenn Sie einen Track während der Bounce-Aufnahme auf einem anderen V-Take dieses Tracks abspielen möchten, ändern Sie die interne Einstellung wie folgt dahingehend, dass die Aufnahme-Tracks ebenfalls abgespielt werden:

1. Drücken Sie im Hauptfenster die [UTILITY]-Taste.

Auf dem Display wird „UTILITY TR EDIT“ angezeigt.

2. Drücken Sie die Links-/Rechts-Cursortasten, um die Anzeige „UTILITY BOUNCE“ auf dem Display aufzurufen. Dann drücken Sie die [ENTER]-Taste.

3. Drücken Sie die Links-/Rechts-Cursortasten, um die Anzeige „BOUNCE RECTRACK“ auf dem Display aufzurufen. Dann drücken Sie die [ENTER]-Taste.



- **MUTE**

Die/der Aufnahme-Track(s) werden/wird stumm geschaltet (Standardeinstellung).

- **PLAY**

Die/der Aufnahme-Track(s) werden/wird abgespielt.

4. Wählen Sie mit dem Drehregler die Einstellung „PLAY“.

5. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].

■ Auswählen des Aufnahmeziels V-Take

Im Grundzustand des MRS-802 wird das Ergebnis des Bounce-Vorgangs auf dem V-Take aufgezeichnet, der gegenwärtig für den/die Aufnahme-Track(s) ausgewählt ist. Wenn Sie einen Track beim Bouncing auf einen anderen V-Take dieses Tracks abspielen möchten, gehen Sie wie folgt vor, um einen anderen V-Take als Aufnahmeziel festzulegen: (Informationen zu V-Takes finden Sie auf Seite 34.)

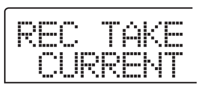
1. Drücken Sie im Hauptfenster die [UTILITY]-Taste.

Auf dem Display wird „UTILITY TR EDIT“ angezeigt.

2. Drücken Sie die Links-/Rechts-Cursortasten, um die Anzeige „UTILITY BOUNCE“ auf dem Display aufzurufen. Dann drücken Sie die [ENTER]-Taste.

3. Drücken Sie die Links-/Rechts-Taste, um die Anzeige „BOUNCE REC TAKE“ auf dem Display aufzurufen. Dann drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Der gegenwärtig für die Aufnahme ausgewählte V-Take wird angezeigt.



- **CURRENT**

Das Ergebnis des Bounce-Vorgangs wird auf dem V-Take aufgezeichnet, der gegenwärtig für den Aufnahme-Track ausgewählt ist.

- **1 - 10**

Das Ergebnis des Bounce-Vorgangs wird auf dem V-Take mit der Nummer aufgezeichnet, die von Ihnen hier angegeben wird.

4. Wählen Sie mit dem Drehregler den V-Take aus, der als Aufnahmeziel dienen soll.

5. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].

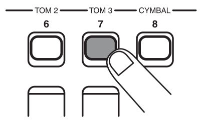
Ausführen der Bounce-Aufnahme

In diesem Beispiel werden die Inhalte der Tracks 1 bis 6 mit Hilfe der Bounce-Funktion auf dem V-Take 10 der Tracks 7/8 aufgenommen.

1. Prüfen Sie im Fenster UTILITY, ob der Parameter BOUNCE RECTRACK auf „PLAY“ gesetzt ist.

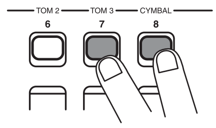
2. Prüfen Sie im Fenster UTILITY ferner, ob der Parameter REC TAKE auf 10 (V-Take 10) gesetzt ist.

3. Drücken Sie die Statustaste 7, so dass sie rot leuchtet, und halten Sie sie gedrückt.



4. Betätigen Sie bei gedrückter Statustaste 7 wiederholt die Statustaste 8, bis beide Tasten rot leuchten.

Die V-Takes 10 der Tracks 7/8 sind jetzt für die Stereo-Aufnahme bereit.
Zum Prüfen der zwei Ziel-Tracks für das Bouncing in stereo, setzen Sie den Balanceparameter für Track 7 auf L100 und den für Track 8 auf R100.



TIPP

Sie können die beiden Tracks auch vorab als Stereo-Tracks koppeln (→ S. 77).

5. Drücken Sie die Taste [BOUNCE].

Die Taste [BOUNCE] leuchtet auf, und die Bounce-Funktion ist aktiviert. Die anderen Tracks und Effekte behalten ihre normale Funktionsweise.

6. Starten Sie den Wiedergabemodus des Recorders, und stellen Sie das Mischungsverhältnis der verschiedenen Tracks ein.

Das gemischte Signal wird durch die einzelnen Track-Pegeleinstellungen sowie die Einstellungen des Einfüge-Effekts und des Sende-/Return-Effekts beeinflusst. Beobachten Sie die Anzeigen der L/R-Pegel, und nehmen Sie die Pegeleinstellungen vor. Beachten Sie, dass dabei kein Signal-Clipping auftreten darf.

7. Drücken Sie zunächst die Taste ZERO [⏮], um an den Anfang des Songs zurückzukehren. Betätigen Sie dann bei gedrückter Taste REC [●] die Taste PLAY [▶].

Die Aufzeichnung auf den Tracks 7/8 beginnt.

8. Wenn die Aufnahme abgeschlossen ist, drücken Sie die Taste STOP [■].

Aufnahme des Drum-Sounds (Rhythmusaufnahme)

Beim MRS-802 können Sie den Drum-Kit-Sound auf einem Track aufnehmen. Diese Funktion wird als „Rhythmusaufnahme“ bezeichnet. Gehen Sie zur Verwendung der Funktion wie folgt vor:

1. Wenn das Hauptfenster angezeigt wird, drücken Sie in der Display-Sektion die [UTILITY]-Taste.

Das Utility-Menü wird auf dem Display angezeigt.

```
UTILITY
TR EDIT
```

2. Drücken Sie die Links-/Rechts-Cursortasten, um die Anzeige „UTILITY BOUNCE“ auf dem Display aufzurufen. Dann drücken Sie die [ENTER]-Taste.

3. Drücken Sie die Links-/Rechts-Taste, um die Anzeige „BOUNCE REC SRC“ auf dem Display aufzurufen. Dann drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Auf dem Display wird daraufhin Folgendes angezeigt:

```
REC SRC
MASTER
```

In diesem Fenster können Sie das Signal der Aufnahmequelle auswählen.

- **MASTER**

Signal direkt hinter dem [MASTER]-Fader

- **DRUM TR**

Drum-Track-Signal

4. Wählen Sie mit dem Drehregler „DRUM TR“ aus.

Der Drum-Track ist als Aufnahmequelle ausgewählt.

5. Kehren Sie durch mehrmaliges Drücken der Taste [EXIT] in das Hauptfenster zurück.

6. Drücken Sie die Taste [BOUNCE].

7. Drücken Sie im Hauptfenster mehrmals die Statustaste des Tracks, der als Aufnahmeziel dienen soll (Taste muss rot leuchten).

Der ausgewählte Track kann jetzt aufgenommen werden. Maximal zwei Statustasten können gleichzeitig gedrückt werden. Die anderen Tracks behalten ihre normale Funktionsweise.

TIPP

Wenn Sie Drum-Sounds in Stereo aufnehmen möchten, wählen Sie zwei Tracks als Aufnahmeziel aus. Wenn nur ein Track ausgewählt wird, erfolgt die Aufnahme in Mono.

8. Vergewissern Sie sich, dass in der Rhythmus-Sektion die Taste [DRUM] nicht leuchtet und der aufzuzeichnende Rhythmus-Song oder das Rhythmus-Pattern ausgewählt wurde.

TIPP

Wenn Sie ein leeres Rhythmus-Pattern auswählen, können Sie auch Drum-Sounds aufzeichnen, die von einem externen MIDI-Keyboard oder einem anderen Gerät erzeugt werden.

9. Starten Sie den Wiedergabemodus des Recorders, und stellen Sie den Aufnahmepegel ein.

Beobachten Sie die Anzeigen der L/R-Pegel, und nehmen Sie die Pegeleinstellungen vor. Beachten Sie, dass dabei kein Signal-Clipping auftreten darf.

10. Drücken Sie zunächst die Taste ZERO [⏮], um an den Anfang des Songs zurückzukehren. Betätigen Sie dann bei gedrückter Taste REC [●] die Taste PLAY [▶].

Der Rhythmus-Pattern bzw. Rhythmus-Song wird abgespielt und auf den ausgewählten Tracks aufgenommen.

11. Wenn die Aufnahme abgeschlossen ist, drücken Sie die Taste STOP [■].

Die Rhythmusaufnahme wird beendet. Wenn Sie in den normalen Aufnahmemodus zurückkehren möchten, wählen Sie im Fenster von Schritt 3 „MASTER“.

Setzen von Markierungen in einem Song (Markierfunktion)

In einem Song lassen sich bis zu 100 Punkte markieren und später durch Drücken einer Taste oder Angabe der gewünschten Markierungsnummer dann schnell anspringen. Diese Funktion ist besonders praktisch, wenn Sie einen bestimmten Punkt zur Wiedergabe bei der Aufnahme oder beim Abmischen mehrmals anspringen müssen.

Setzen einer Markierung

So setzen Sie an einem bestimmten Punkt in einem Song eine Markierung:

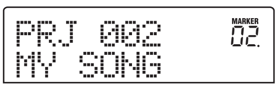
1. Gehen Sie zu dem Punkt, der mit einer Markierung versehen werden soll.

TIPP

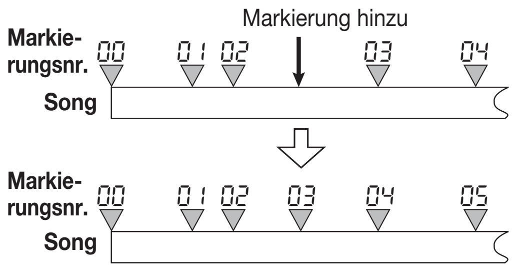
- **Eine Markierung kann während der Wiedergabe oder nach den Anhalten zugewiesen werden.**
- **Die gesuchte Position lokalisieren Sie mit höchster Genauigkeit auch mit Hilfe der Scrub-Funktion.**

2. Drücken Sie in der Steuer-Sektion die Taste [MARK].

Die aktuelle Position erhält eine Markierung. Nach dem Setzen einer Markierung erscheint die neue Markierungsnummer (01–99) im Bereich MARKER in der rechten oberen Ecke des Displays.



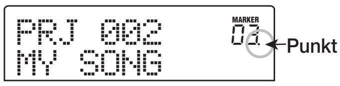
Die Nummer der Markierung wird automatisch vom Beginn des Songs in aufsteigender Reihenfolge vergeben. Wenn Sie zwischen zwei bereits vorhandenen Markierungen eine neue einfügen, werden die nachfolgenden Markierungen neu durchnummeriert.



TIPP

Die Markierungsnummer 00 ist bereits für den Anfangspunkt des Songs vergeben (Nullposition des Zählers).

Im Bereich MARKER des Hauptfensters, in der rechten oberen Ecke des Displays, wird die Nummer der Markierung direkt vor der aktuellen Position angezeigt. Wenn an der rechten unteren Ecke der Nummer ein Punkt angezeigt wird, befindet sich die aktuelle Position an dieser Markierung.



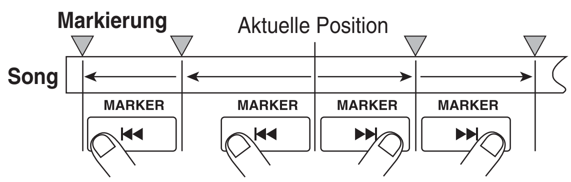
Lokalisieren einer Markierung

So springen Sie zu einem Markierungspunkt: Sie haben dazu zwei Möglichkeiten: mit Hilfe der Tasten oder durch direkte Angabe der Markierungsnummer.

■ Verwenden der Tasten zum Lokalisieren

1. Wenn das Hauptfenster angezeigt wird, drücken Sie in der Steuer-Sektion die Taste MARKER [⏮] oder [⏭].

Bei jedem Tastendruck erfolgt ein Sprung zur nächsten Marke vor oder nach der momentanen Position.



■ Angeben der Markierungsnummer zum Lokalisieren

1. Wenn das Hauptfenster angezeigt wird, drücken Sie die Links-Cursortaste.

Auf dem Display blinkt „MARKER“.

2. Wählen Sie mit dem Drehregler die Nummer der gewünschten Markierung aus.

Sobald die neue Markierungsnummer eingestellt ist, erfolgt der Sprung zur betreffenden Position.

Löschen einer Markierung

So löschen Sie eine zugewiesene Markierung.

1. Gehen Sie zu der Markierung, die Sie löschen möchten.

Die jeweils im Bereich MARKER angezeigte Markierungsnummer wird gelöscht.

Eine Markierung kann nur dann gelöscht werden, wenn der Markierungspunkt genau mit der aktuellen Position übereinstimmt. Wenn der Punkt rechts unten an der Markierungsnummer nicht leuchtet, springen Sie mit den Tasten MARKER [⏮] / [⏭] zum Markierungspunkt.

2. Drücken Sie in der Steuer-Sektion die Taste [CLEAR].

Die ausgewählte Markierung wird gelöscht, und die nachfolgenden Markierungen werden neu durchnummeriert.

HINWEIS

- **Eine gelöschte Markierung kann nicht wiederhergestellt werden.**
- **Die Markierung mit der Nummer „00“ am Anfang eines Songs kann nicht gelöscht werden.**

Wiederholte Wiedergabe einer Passage (A-B Repeat-Funktion)

Bei „A-B Repeat“ handelt es sich um eine Funktion für die wiederholte Wiedergabe eines festgelegten Abschnitts eines Songs. Einsetzen können Sie diese Funktion dann, wenn Sie sich eine Passage mehrmals hintereinander anhören möchten.

1. Gehen Sie zu dem Punkt, an dem die Wiedergabe beginnen soll, und drücken Sie in der Steuer-Sektion die Taste [A-B REPEAT].

Die Taste [A-B REPEAT] blinkt, und der Startpunkt für die Schleife (Punkt A) wird angegeben.

TIPP

Der A/B-Punkt kann während der Wiedergabe oder nach den Anhalten zugewiesen werden.

2. Gehen Sie zu dem Punkt, an dem die Wiedergabe enden soll, und drücken Sie erneut die Taste [A-B REPEAT].

Die Taste [A-B REPEAT] hört auf zu blinken und leuchtet durchgängig, und der Endpunkt für die Schleife (Punkt B) wird angegeben.

HINWEIS

Wenn Sie einen Punkt B angeben, der vor Punkt A liegt, wird die Passage von den Punkten B → A wiederholt wiedergegeben.

3. Wenn Sie die Einstellung für Punkt A/B erneut vornehmen möchten, drücken Sie die Taste [A-B REPEAT], so dass sie erlischt. Wiederholen Sie dann Schritt 1.

4. Drücken Sie zum Starten der Wiedergabeschleife die Taste PLAY [►].

Die Wiedergabeschleife wird bei Drücken der Taste PLAY [►] und leuchtender Taste [A-B REPEAT] gestartet. Bei Erreichen des Endpunkts (in der Regel Punkt B) springt der Recorder zurück zum Startpunkt (in der Regel Punkt A) und beginnt die Wiedergabe dort von vorn.

5. Zum Anhalten der Wiedergabeschleife drücken Sie die Taste STOP [■].

Auch nach Anhalten der Wiedergabeschleife mit STOP [■] können Sie die Schleife erneut starten. Dazu muss lediglich die ganze Zeit die Taste [A-B REPEAT] leuchten.

6. Zum Deaktivieren der Wiedergabeschleife drücken Sie die Taste [A-B REPEAT].

Die Taste [A-B REPEAT] erlischt, und die Wiedergabeschleife wird deaktiviert. Die Positionen von Punkt A/B werden ebenfalls gelöscht.

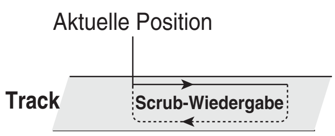
Suchen einer gewünschten Position (Scrub-/Preview-Funktion)

Das MRS-802 verfügt über eine so genannte „Scrub-Funktion“, mit der Sie einen gewünschten Punkt suchen können, während ein kurzer Bereich vor oder nach der aktuellen Position wiederholt abgespielt wird. Diese Funktion ist besonders nützlich, wenn Sie einen Punkt, an dem ein bestimmter Sound beginnt oder endet, mit höchster Genauigkeit finden müssen.
Bei aktivierter Scrub-Funktion können Sie die „Preview-Funktion“ einsetzen. Von ihr wird ein Bereich abgespielt, der 0,7 Sekunden vor der aktuellen Position beginnt und 0,7 Sekunden danach endet. Durch den kombinierten Einsatz der Scrub- und Preview-Funktion können Sie eine gewünschte Position schnell und präzise finden.

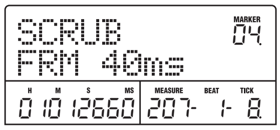
Verwenden der Scrub-/Preview-Funktion

1. Wählen Sie im Hauptfenster bei gedrückter Taste STOP [■] die Taste PLAY [▶].

Dadurch wird die Scrub-Funktion aktiviert, und ein kurzer Bereich (standardmäßig 40 Millisekunden) nach der aktuellen Position wird wiederholt abgespielt.



Bei aktivierter Scrub-Funktion ändert sich die Anzeige auf dem Display wie folgt:



2. Wählen Sie mit den Statustasten 1–8 den/die Track(s) für die Scrub-Wiedergabe aus.

Bis zu zwei Tracks können gleichzeitig ausgewählt werden.

3. Drücken Sie die Links-/Rechts-Cursortaste, so dass die Einheitenanzeige am rechten Rand des Zählers („MS“ für Zeitanzeige oder „TICK“ für Taktanzeige) blinkt.

4. Suchen Sie die gewünschte Position, indem Sie den Drehregler nach rechts oder links drehen.

Während der Scrub-Wiedergabe kann die aktuelle Position in Millisekunden oder Takten nach vorn oder nach hinten verschoben werden.

5. Wenn Sie mit Hilfe der Preview-Funktion den Bereich unmittelbar vor der aktuellen Position anhören möchten, drücken Sie die Taste REW [◀◀]. Um den Bereich nach der aktuellen Position anzuhören, drücken Sie die Taste FF [▶▶].

Bei Betätigung der Taste REW [◀◀] wird ein Bereich von 0,7 Sekunden vor der aktuellen Position abgespielt (Wiedergabe endet an der aktuellen Position). Bei Betätigung der Taste FF [▶▶] wird ein Bereich von 0,7 Sekunden nach der aktuellen Position abgespielt (Wiedergabe beginnt an der aktuellen Position). Dieser Vorgang wird als „Preview-Wiedergabe“ bezeichnet. Bei Beendigung der Preview-Wiedergabe wird die Scrub-Wiedergabe fortgesetzt.

6. Um die Scrub-Funktion zu beenden, drücken Sie die Taste STOP [■].

Auf dem Display wird wieder das Hauptfenster angezeigt.

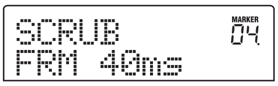
Ändern der Einstellungen für die Scrub-Funktion

Bei aktivierter Scrub-Funktion können Sie die Richtung der Scrub-Wiedergabe (Wiedergabe des vor oder hinter der

aktuellen Position liegenden Bereichs) und die Länge des Scrub-Wiedergabebereichs ändern.

1. Betätigen Sie im Hauptfenster bei gedrückter Taste STOP [■] die Taste PLAY [▶].

Dadurch wird die Scrub-Funktion aktiviert, und das folgende Fenster wird angezeigt. Durch die Anzeige unten links (TO/FRM) wird die Richtung der Scrub-Wiedergabe angegeben. Die unten rechts angezeigte Zahl (40 bis 200) bezeichnet die Dauer der Scrub-Wiedergabe.



2. Wenn Sie die Dauer der Scrub-Wiedergabe ändern möchten, drücken Sie die Links-/Rechts-Cursortaste, so dass der Einstellungswert für die Dauer der Scrub-Wiedergabe blinkt, und legen Sie dann mit dem Drehregler einen neuen Wert fest.

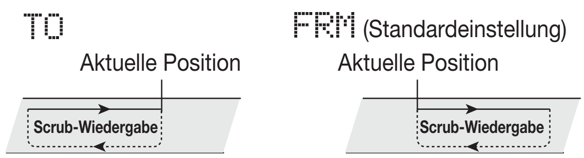
Sie können die Werte 40, 80, 120, 160 oder 200 (ms) als Dauer der Scrub-Wiedergabe einstellen.

TIPP

Die Dauer der Scrub-Wiedergabe können Sie ferner mit Hilfe der Auf-/Ab-Cursortasten ändern.

3. Wenn Sie die Richtung der Scrub-Wiedergabe ändern möchten, drücken Sie die Links-/Rechts-Cursortaste, so dass die Einstellung für die Richtung der Scrub-Wiedergabe blinkt, und wählen Sie dann mit dem Drehregler eine neue Einstellung.

Bei Wahl der Einstellung „TO“ beginnt die Scrub-Wiedergabe an einem vor der aktuellen Position liegenden Punkt und endet an der aktuellen Position. Wenn Sie die Einstellung „FRM“ wählen, beginnt die Scrub-Wiedergabe an der aktuellen Position (Standardeinstellung).



TIPP

Alle Änderungen, die Sie an den Scrub-Einstellungen vornehmen, sind sofort wirksam.

4. Wenn Sie anhand der neuen Scrub-Wiedergabeeinstellungen eine Position suchen möchten, drücken Sie die Links-/Rechts-Cursortasten, um den blinkenden Bereich auf die rechts vom Zähler angezeigte Einheit („MS“ für Zeitanzeige oder „TICK“ für Taktanzeige) zu verschieben.

5. Verschieben Sie die aktuelle Position, indem Sie den Drehregler nach rechts oder links drehen.

Während der Scrub-Wiedergabe kann die aktuelle Position in Millisekunden oder Takten nach vorn oder nach hinten verschoben werden.

6. Um die Scrub-Funktion zu beenden, drücken Sie die Taste STOP [■].

Auf dem Display wird wieder das Hauptfenster angezeigt.

Referenz [Track-Bearbeitung]

In diesem Abschnitt wird erläutert, wie Audiodaten bearbeitet werden können, die auf den Tracks der Recorder-Sektion enthalten sind. Es gibt zwei grundlegende Typen von Bearbeitungsfunktionen: Angabe eines Bereiches für die Bearbeitung und Bearbeiten eines gesamten V-Takes.

Bearbeiten eines Datenbereichs

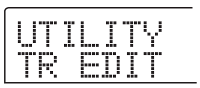
Die Vorgehensweise beim Angeben eines Bereichs eines V-Takes und anschließendes Bearbeiten des Bereiches durch Kopieren oder Verschieben beispielsweise wird im Folgenden erläutert.

Grundlegende Bearbeitungsschritte für die Bearbeitung von Bereichen

Wenn Sie einen angegebenen Bereich mit Daten bearbeiten, ähneln sich bei den verschiedenen Vorgängen einige Schritte. Diese Schritte werden im Folgenden erläutert.

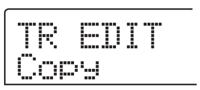
1. Wenn das Hauptfenster angezeigt wird, drücken Sie in der Display-Sektion die [UTILITY]-Taste.

Das Utility-Menü wird auf dem Display angezeigt.



2. Überzeugen Sie sich davon, dass auf dem Display „UTILITY TR EDIT“ angezeigt wird, und drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Das Track-Bearbeitungsmenü, das verschiedene Bearbeitungsbefehle enthält, wird auf dem Display angezeigt.



3. Wählen Sie mit Hilfe der Links-/Rechts-Cursortasten den gewünschten Befehl aus.

Folgende Bearbeitungsbefehle sind verfügbar:

- **Copy**

Kopiert einen festgelegten Bereich von Audiodaten.

- **Move**

Verschiebt einen festgelegten Bereich von Audiodaten.

- **Erase**

Löscht einen festgelegten Bereich von Audiodaten.

- **Trim**

Löscht alle Audiodaten mit Ausnahme eines festgelegten Bereichs.

- **Fade I/O (Fade-in/out)**

Führt ein Fade-in/Fade-out über einem bestimmten Audiodatenintervall aus.

- **Reverse**

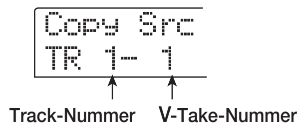
Kehrt einen festgelegten Bereich von Audiodaten um.

- **Timstrch (Time Stretch/Compress)**

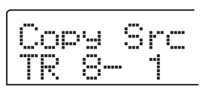
Ändert die Dauer eines festgelegten Bereichs von Audiodaten auf einem Track, ohne jedoch die Tonhöhe zu verändern.

4. Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

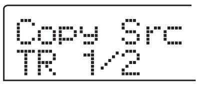
Das Fenster zur Auswahl des Tracks und des V-Takes für die Bearbeitung wird angezeigt.
In der nachstehenden Anzeige ist die Auswahl des Kopierbefehls aus Schritt 3 als Beispiel dargestellt.



5. Wählen Sie mit dem Drehregler die Track-Nummer (1 bis 8) und mit den Auf-/Ab-Cursortasten die Nummer des V-Takes (1 bis 10).



In diesem Fenster können Sie ferner V-Takes zur Bearbeitung auswählen, die gegenwärtig nicht für die Tracks 1 bis 8 ausgewählt sind.
Wenn Track 8 ausgewählt wurde, kann das folgende Fenster aufgerufen werden, indem der Drehregler weiter nach rechts gedreht wird.



Wenn dieses Fenster angezeigt wird und Sie den Drehregler noch weiter nach rechts drehen, können Sie Trackpaare mit ungerader/gerader Nummer (1/2, 3/4, 5/6, 7/8) oder den Master-Track auswählen. In diesem Fall ist das Bearbeitungsziel der gegenwärtig ausgewählte V-Take für die zwei Tracks oder der Master-Track.

6. Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Die nachfolgenden Schritte sind in Abhängigkeit vom jeweils gewählten Befehl unterschiedlich. Erläuterungen zu den Befehlen finden Sie in den jeweiligen Abschnitten.

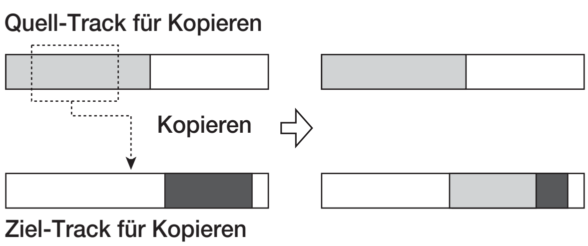
7. Drücken Sie nach der Ausführung des Bearbeitungsbefehls mehrmals die Taste [EXIT], um zum Hauptfenster zurückzukehren.

TIPP

Nachdem eine Bearbeitungsfunktion ausgeführt wurde und die Audiodaten neu auf einen Track geschrieben wurden, können die ursprünglichen Daten nicht mehr wiederhergestellt werden. Falls Sie lediglich den Zustand vor der Bearbeitung speichern möchten, verwenden Sie für den betreffenden Track die Capture-Funktion (→ S. 58).

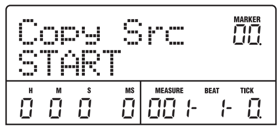
Kopieren eines festgelegten Datenbereichs

Sie können die Audiodaten eines festgelegten Bereichs an eine bestimmte Position eines gewünschten Tracks kopieren. Durch diese Aktion werden die vorhandenen Daten an der Zielposition überschrieben. Die kopierten Quelldaten bleiben unverändert.



1. Führen Sie die Schritte 1 bis 6 des Abschnitts „Grundlegende Bearbeitungsschritte“ aus, um den Quell-Track/-V-Take für den Kopiervorgang auszuwählen. Drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.

Auf dem Display wird daraufhin Folgendes angezeigt:
In diesem Fenster können Sie den Anfangspunkt des zu kopierenden Bereichs angeben.



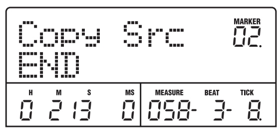
Der Anfangspunkt des Bearbeitungsbereichs wird in dem linken Zähler in Stunden, Minuten, Sekunden, Millisekunden und im rechten Zähler in Takten, Beats und Ticks angezeigt.

2. Verwenden Sie die Links-/Rechts-Cursortaste, um den blinkenden Bereich des Zählers zu verschieben. Geben Sie dann mit dem Drehregler den Anfangspunkt für den Kopiervorgang an.

Der Punkt kann in Stunden/Minuten/Sekunden/Millisekunden angegeben werden. Bei Angabe eines Wertes ändert sich auch die Anzeige des Zählers für Takt/Beat/Tick und gibt die neue Position an.
Wenn Sie den blinkenden Bereich in das Display-Feld MARKER verschieben, können Sie mit Hilfe des Drehreglers eine Markierung angeben. In diesem Fall wird der Markierungspunkt auch der Anfangspunkt des Bearbeitungsbereichs. Wenn der Verschiebevorgang in einen Bereich erfolgt, in dem keine Daten aufgezeichnet wurden, wird ein Sternchen (*) angezeigt.

3. Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Auf dem Display wird jetzt „Copy Src END“ angezeigt.
In diesem Fenster können Sie den Endpunkt des zu kopierenden Bereichs angeben.

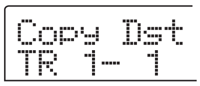


4. Gehen Sie genauso vor wie in Schritt 2, um den Endpunkt des Kopierbereichs anzugeben.

Wenn Sie an diesem Punkt die Taste PLAY [▶] drücken, wird der angegebene Bereich abgespielt.

5. Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Auf dem Display erscheint jetzt die Anzeige „Copy Dst TR xx-yy“ („xx“ steht hierbei für die Track-Nummer und „yy“ für die Nummer des V-Take). In diesem Fenster können Sie den Ziel-Track bzw. Ziel-V-Take für den Kopiervorgang angeben.

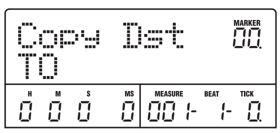


HINWEIS

- **Bei Wahl eines einzelnen Tracks als Quelle für den Kopiervorgang kann auch nur ein Track als Kopierziel gewählt werden.**
- **Bei Wahl von zwei nebeneinander liegenden Tracks oder des Master-Tracks als Quelle für den Kopiervorgang können ebenfalls nur zwei nebeneinander liegende Tracks oder der Master-Track als Kopierziel gewählt werden. In diesem Fall ist das Bearbeitungsziel der gegenwärtig ausgewählte V-Take für jeden Track.**

6. Geben Sie den Ziel-Track bzw. Ziel-V-Take für den Kopiervorgang auf dieselbe Weise an wie den zu kopierenden Quell-Track/-V-Take, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.

Auf dem Display wird daraufhin Folgendes angezeigt:
In diesem Fenster können Sie den Anfangspunkt auf dem Ziel-V-Take für den Kopiervorgang angeben.



7. Geben Sie den Anfangspunkt des Ziels für den Kopiervorgang auf dieselbe Weise an wie für die zu kopierende Quelle, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.

Auf dem Display wird „Copy SURE?“ angezeigt.

8. Zum Starten des Kopiervorgangs drücken Sie die Taste [ENTER].

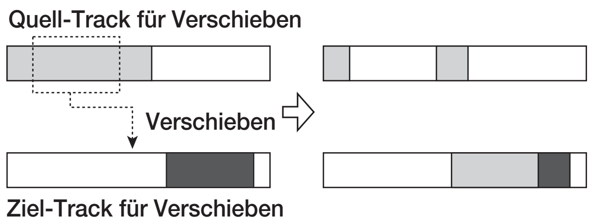
Wenn Sie statt der Taste [ENTER] die Taste [EXIT] drücken, können Sie in die vorigen Fenster zurückkehren. Nach Ausführung des Kopiervorgangs erscheint die Anzeige „Copy COMPLETE“ auf dem Display, und das Track-Bearbeitungsmenü wird wieder aufgerufen.

TIPP

Verwenden Sie zum mehrmaligen Einfügen eines Bereichs die Phrase-Loop-Funktion (→ S. 60).

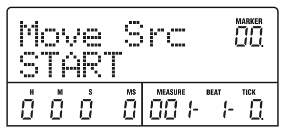
Verschieben eines festgelegten Datenbereichs

Die Audiodaten eines festgelegten Bereichs können Sie an eine bestimmte Position eines gewünschten Tracks verschieben. Durch diese Aktion werden die vorhandenen Daten an der Zielposition überschrieben. Die kopierten Quelldaten werden dabei gelöscht.



1. Führen Sie die Schritte 1 bis 6 des Abschnitts „Grundlegende Bearbeitungsschritte“ aus, um den Quell-Track/-V-Take zum Verschieben auszuwählen. Drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.

Auf dem Display wird daraufhin Folgendes angezeigt:
In diesem Fenster können Sie den Anfangspunkt des zu verschiebenden Bereichs angeben.

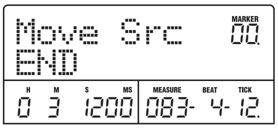


2. Verwenden Sie die Links-/Rechts-Cursortaste, um den blinkenden Bereich des Zählers zu verschieben. Geben Sie dann mit dem Drehregler den Anfangspunkt für den Verschiebevorgang an.

Sie können den Punkt ebenfalls als Markierung angeben.

3. Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Auf dem Display wird jetzt „Move Src END“ angezeigt.

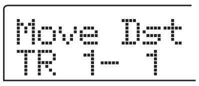


4. Gehen Sie genauso vor wie in Schritt 2, um den Endpunkt des zu verschiebenden Bereichs anzugeben.

Wenn Sie an diesem Punkt die Taste PLAY [►] drücken, wird der angegebene Bereich abgespielt.

5. Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Auf dem Display erscheint jetzt ein Fenster, in dem Sie den Ziel-Track bzw. Ziel-V-Take für den Verschiebevorgang angeben können.

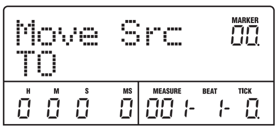


HINWEIS

- Bei Wahl eines einzelnen Tracks als zu verschiebende Quelle kann auch nur ein Track als Ziel für den Verschiebevorgang gewählt werden.
- Bei Wahl von zwei nebeneinander liegenden Tracks oder des Master-Tracks als zu verschiebende Quelle können auch nur zwei nebeneinander liegende Tracks bzw. der Master-Track als Verschiebeziel gewählt werden. In diesem Fall ist das Bearbeitungsziel der gegenwärtig ausgewählte V-Take für jeden Track.

6. Geben Sie den Ziel-Track bzw. Ziel-V-Take für den Verschiebevorgang auf dieselbe Weise an, wie den zu verschiebenden Quell-Track/-V-Take, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.

Auf dem Display erscheint jetzt ein Fenster, in dem Sie den Anfangspunkt des Ziel-Tracks bzw. Ziel-V-Takes angeben können, an den die Quelldaten verschoben werden sollen.



7. Geben Sie den Anfangspunkt des Verschiebeziels auf dieselbe Weise an, wie für die zu verschiebende Quelle, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.

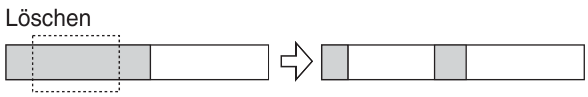
Auf dem Display wird „Move SURE?“ angezeigt.

8. Zum Starten des Verschiebevorgangs drücken Sie die Taste [ENTER].

Wenn Sie statt der Taste [ENTER] die Taste [EXIT] drücken, können Sie zu den vorherigen Fenstern zurückkehren. Nach Ausführung des Verschiebevorgangs erscheint die Anzeige „Move COMPLETE“ auf dem Display, und das Track-Bearbeitungsmenü wird erneut aufgerufen.

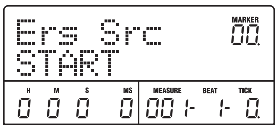
Löschen eines festgelegten Datenbereichs

Sie können die Audiodaten eines festgelegten Bereichs löschen und den Bereich stumm schalten (ohne Aufnahmedaten).



1. Führen Sie die Schritte 1 bis 6 des Abschnitts „Grundlegende Bearbeitungsschritte“ aus, um den Track/V-Take zum Löschen auszuwählen. Drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.

Auf dem Display wird daraufhin Folgendes angezeigt: In diesem Fenster können Sie den Anfangspunkt des zu löschenden Bereichs angeben.

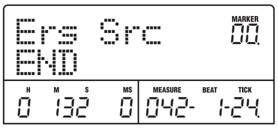


2. Verwenden Sie die Links-/Rechts-Cursortaste, um den blinkenden Bereich des Zählers zu verschieben. Geben Sie dann mit dem Drehregler den Anfangspunkt für den Löschvorgang an.

Sie können den Punkt ebenfalls als Markierung angeben.

3. Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Auf dem Display wird jetzt „Ers Src END“ angezeigt.



4. Gehen Sie genauso vor wie in Schritt 2, um den Endpunkt des zu löschenden Bereichs anzugeben.

Wenn Sie an diesem Punkt die Taste PLAY [▶] drücken, wird der angegebene Bereich abgespielt.

5. Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

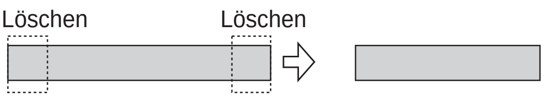
Auf dem Display wird „Erase SURE?“ angezeigt.

6. Zum Starten des Löschvorgangs drücken Sie die Taste [ENTER].

Wenn Sie statt der Taste [ENTER] die Taste [EXIT] drücken, können Sie zu den vorherigen Fenstern zurückkehren. Nach Ausführung des Löschvorgangs erscheint die Anzeige „Erase COMPLETE“ auf dem Display, und das Track-Bearbeitungsmenü wird wieder aufgerufen.

Beschneiden eines festgelegten Datenbereichs

Sie können die Audiodaten eines festgelegten Bereichs löschen und den Anfangs- und Endpunkt des Datenbereichs einstellen (Trimming). Wenn Sie beispielsweise einen Master-Track auf eine CD-R/RW brennen möchten, müssen Sie unter Umständen unerwünschte Abschnitte am Anfang und am Ende des zu verwendenden V-Takes herausschneiden.

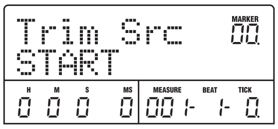


HINWEIS

Beim Löschen von Daten vor einem bestimmten Bereich (Trimming) werden die verbleibenden Audiodaten um diese entsprechende Länge verschoben. Daher kann die zeitliche Abstimmung mit den anderen Tracks/V-Takes unter Umständen verloren gehen.

1. Führen Sie die Schritte 1 bis 6 des Abschnitts „Grundlegende Bearbeitungsschritte“ aus, um den Track/V-Take für den Trimming-Vorgang auszuwählen. Drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.

Auf dem Display wird daraufhin Folgendes angezeigt: In diesem Fenster können Sie den Anfangspunkt für den Bereich festlegen, der beim Trimming beibehalten wird (sämtliche Daten vor diesem Punkt werden gelöscht).

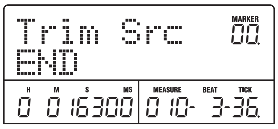


2. Verwenden Sie die Links-/Rechts-Cursortaste, um den blinkenden Bereich des Zählers zu verschieben. Geben Sie dann mit dem Drehregler den Anfangspunkt des Bereichs an.

Sie können den Punkt ebenfalls als Markierung angeben.

3. Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Auf dem Display wird jetzt „Trm Src END“ angezeigt.



4. Gehen Sie zur Angabe des Endpunktes des Bereichs genauso vor wie in Schritt 2.

Alle hinter diesem Punkt liegenden Daten werden gelöscht. Wenn Sie die Taste PLAY [▶] drücken, wird der angegebene Bereich wiedergegeben.

5. Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

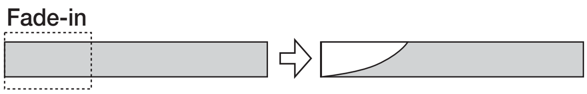
Auf dem Display wird „Trim SURE?“ angezeigt.

6. Zum Starten des Trimming-Vorgangs drücken Sie die Taste [ENTER].

Wenn Sie statt der Taste [ENTER] die Taste [EXIT] drücken, können Sie zu den vorherigen Fenstern zurückkehren. Nach Ausführung des Trimming-Vorgangs erscheint die Anzeige „Trim COMPLETE“ auf dem Display, und das Track-Bearbeitungsmenü wird wieder aufgerufen.

Einblenden/Ausblenden eines festgelegten Datenbereichs

Sie können die Audiodaten eines bestimmten Bereichs ein- oder ausblenden (Fade-in/Fade-out).

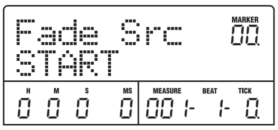


HINWEIS

Durch den Befehl zum Einblenden/Ausblenden wird nicht nur die Track-Lautstärke geändert. Vielmehr werden die Signaldaten neu geschrieben, so dass dieser Befehl nach seiner Ausführung unumkehrbar ist. Falls Sie lediglich den Zustand vor der Bearbeitung speichern möchten, verwenden Sie für den betreffenden Track die Capture-Funktion (→ S. 58).

1. Führen Sie die Schritte 1 bis 6 des Abschnitts „Grundlegende Bearbeitungsschritte“ aus, um den Track/V-Take für das Einblenden oder Ausblenden auszuwählen. Drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.

Auf dem Display wird daraufhin Folgendes angezeigt:
In diesem Fenster können Sie den Anfangspunkt des ein- bzw. auszublendenden Bereichs angeben.

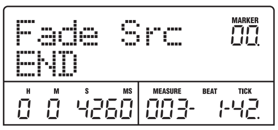


2. Verwenden Sie die Links-/Rechts-Cursortaste, um den blinkenden Bereich des Zählers zu verschieben. Geben Sie dann mit dem Drehregler den Anfangspunkt für die Ein- bzw. Ausblendung an.

Sie können den Punkt ebenfalls als Markierung angeben.

3. Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Auf dem Display wird jetzt „Fade Src END“ angezeigt.

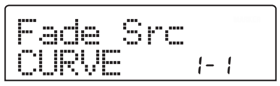


4. Gehen Sie genauso vor wie in Schritt 2, um den Endpunkt der Ein- oder Ausblendung anzugeben.

Wenn Sie die Taste PLAY [▶] drücken, wird der festgelegte Bereich des entsprechenden V-Takes wiedergegeben.

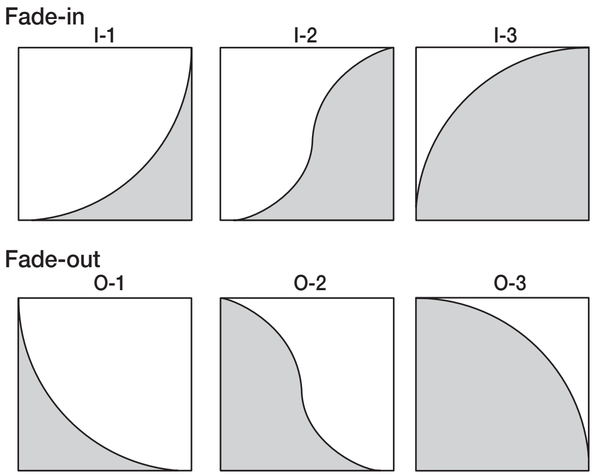
5. Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Auf dem Display wird daraufhin Folgendes angezeigt:



6. Wählen Sie mit dem Drehregler die Ein- oder Ausblendkurve aus.

Die Kurven I-1 bis I-3 sind zum Einblenden und die Kurven O-1 bis O-3 zum Ausblenden bestimmt. Die drei verschiedenen Kurvenarten sehen in der grafischen Darstellung folgendermaßen aus:



7. Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

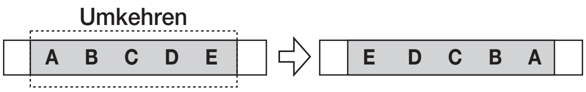
Auf dem Display wird „Fade I/O SURE?“ angezeigt.

8. Zum Starten des Einblend- bzw. Ausblendvorgangs drücken Sie die Taste [ENTER].

Wenn Sie statt der Taste [ENTER] die Taste [EXIT] drücken, können Sie zu den vorherigen Fenstern zurückkehren. Nach Ausführung des Einblend- bzw. Ausblendvorgangs erscheint die Anzeige „Fade I/O COMPLETE“ auf dem Display, und das Track-Bearbeitungsmenü wird wieder aufgerufen.

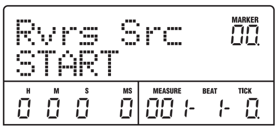
Umkehren eines festgelegten Bereichs von Audiodaten

Sie können die Reihenfolge eines bestimmten Bereichs von Audiodaten umkehren.



1. Führen Sie die Schritte 1 bis 6 des Abschnitts „Grundlegende Bearbeitungsschritte“ aus, um den Track/V-Take für den Umkehrvorgang auszuwählen. Drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.

Auf dem Display wird daraufhin Folgendes angezeigt:
In diesem Fenster können Sie den Anfangspunkt des umzukehrenden Bereichs angeben.

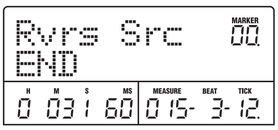


2. Verwenden Sie die Links-/Rechts-Cursortaste, um den blinkenden Bereich des Zählers zu verschieben. Geben Sie dann mit dem Drehregler den Anfangspunkt für den umzukehrenden Bereich an.

Sie können den Punkt ebenfalls als Markierung angeben.

3. Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Auf dem Display wird jetzt „Rvrs Src END“ angezeigt.



4. Gehen Sie zur Angabe des Endpunktes des umzukehrenden Bereichs genauso vor wie in Schritt 2.

Wenn Sie die Taste PLAY [▶] drücken, wird der festgelegte Bereich des entsprechenden V-Takes wiedergegeben.

5. Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Auf dem Display wird „Reverse SURE?“ angezeigt.

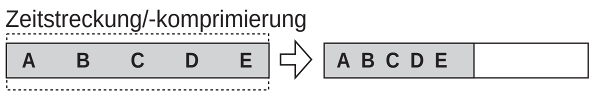
6. Zum Starten des Umkehrvorgangs drücken Sie die Taste [ENTER].

Wenn Sie statt der Taste [ENTER] die Taste [EXIT] drücken, können Sie zu den vorherigen Fenstern zurückkehren.

Nach Ausführung des Umkehrvorgangs erscheint die Anzeige „Reverse COMPLETE“ auf dem Display, und das Track-Bearbeitungsmenü wird wieder aufgerufen.

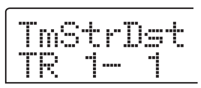
Ändern der Dauer eines bestimmten Datenbereichs

Sie können die Dauer eines festgelegten Bereichs mit Audiodaten auf einem Track ändern (zeitliche Streckung/Komprimierung), ohne dass dies eine Veränderung der Tonhöhe zur Folge hat. Die gestreckten oder komprimierten Daten können über die alten Daten auf denselben Track geschrieben oder auf einem anderen Track eingefügt werden, ohne dass die Quelldaten dabei verändert werden.



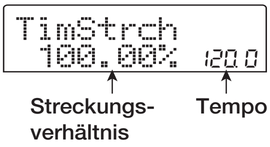
1. Führen Sie die Schritte 1 bis 6 des Abschnitts „Grundlegende Bearbeitungsschritte“ aus, um den Track/V-Take für die zeitliche Streckung/Komprimierung auszuwählen. Drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.

Auf dem Display wird jetzt ein Fenster aufgerufen, in dem Sie einen Track bzw. V-Take auswählen können, auf dem die Audiodaten nach der Streckung/Komprimierung abgelegt werden sollen. Es erscheint die Anzeige „TmStrDst TR xx-yy“ („xx“ steht hierbei für die Track-Nummer und „yy“ für die Nummer des V-Take).



2. Wählen Sie mit den Auf-/Ab-Cursortasten und dem Drehregler den Ziel-Track bzw. Ziel-V-Take, und drücken Sie die Taste [ENTER].

Auf dem Display wird daraufhin Folgendes angezeigt:



In diesem Fenster können Sie das Streckungs- bzw. Komprimierungsverhältnis entsprechend der nachfolgenden Beschreibung auf zweierlei Art und Weise angeben (die aktuelle Auswahl blinkt).

- **Stretch ratio (Streckungsverhältnis in %)**

Länge des Tracks nach der zeitlichen Streckung oder Komprimierung als Prozentwert des Originals. Die Werte liegen im Bereich von 50 bis 150 %.

- **Tempo (BPM)**

Legt das Tempo (Beats pro Minute) nach der zeitlichen Streckung oder Komprimierung fest. Als Referenzwert dient die im Rhythmus-Song festgelegte Tempoeinstellung. Der Standardwert ist der Tempowert, der am Anfang des aktuellen Rhythmus-Songs eingegeben wurde.

3. Wählen Sie mit Hilfe der Links-/Rechts-Cursortasten die Einheit aus, in der die zeitliche Streckung bzw. Komprimierung angegeben werden soll.

Der blinkende Abschnitt verschiebt sich entsprechend.

4. Wählen Sie mit dem Drehregler die Einstellung für die zeitliche Streckung bzw. Komprimierung aus.

Wenn Sie einen Wert ändern, wird die neue Einstellung auch vom anderen Wert übernommen.
Auch wenn Sie die Einstellung für den BPM-Wert festlegen, kann der Einstellungsbereich von 50 bis 150 % nicht überschritten werden.

5. Drücken Sie die Taste PLAY [▶].

Der gestreckte/komprimierte Track wird vom Anfang des V-Takes wiedergegeben.

6. Drücken Sie an der Stelle, an die Streck-/Komprimierfunktion enden soll, die Taste STOP [■].

Auf dem Display wird „TimStrch SURE?" angezeigt.

7. Zur Ausführung der zeitlichen Streckung/Komprimierung drücken Sie die Taste [ENTER].

Wenn Sie statt der Taste [ENTER] die Taste [EXIT] drücken, können Sie zu den vorherigen Fenstern zurückkehren. Nach Ausführung der zeitlichen Streckung/Komprimierung erscheint die Anzeige „TimStrch COMPLETE" auf dem Display, und das Track-Bearbeitungsmenü wird wieder aufgerufen.

HINWEIS

Bei einer zeitlichen Streckung/Komprimierung erstreckt sich der Bereich immer vom Beginn des V-Takes bis zu dem Punkt, an dem die Taste STOP [■] gedrückt wurde.

TIPP

Wenn die zeitliche Streckung/Komprimierung nur auf einen Teil des Songs (z. B. ein Drum-Pattern oder Riff) angewendet werden soll, erzeugen Sie mit der Kopier- und der Trimming-Funktion zunächst einen V-Take der gewünschten Länge.

Bearbeitung unter Verwendung von V-Takes

Aufgenommene Audiodaten können auch in V-Take-Einheiten bearbeitet werden. Sie können beispielsweise die Daten auf zwei V-Takes austauschen oder einen nicht mehr benötigten V-Take löschen.

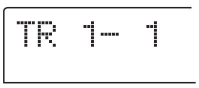
Grundlegende Schritte zur Bearbeitung von V-Takes

Bei der Bearbeitung von Audiodaten in V-Take-Einheiten sind bestimmte Schritte für alle Aktionen gleich. Diese Schritte werden im Folgenden erläutert.

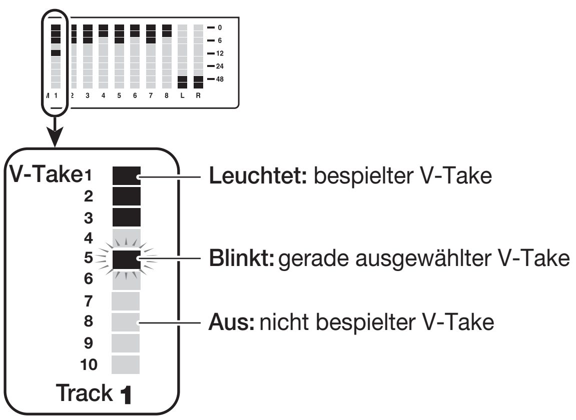
1. Wenn das Hauptfenster angezeigt wird, drücken Sie in der Track-Parameter-Sektion die [TRACK PARAMETER]-Taste.

2. Drücken Sie die Auf-/Ab-Cursortasten, um die folgende Anzeige auf dem Display aufzurufen.

In diesem Zustand können Sie die V-Takes wechseln.



Während der Anzeige dieses Fensters wird durch den blinkenden, leuchtenden oder nicht leuchtenden Punkt der Pegelanzeige signalisiert, dass ein V-Take ausgewählt und dass Audiodaten vorhanden bzw. nicht vorhanden sind.

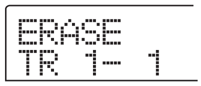


3. Wählen Sie mit Hilfe der Links-/Rechts-Cursortasten und dem Drehregler einen Track und einen V-Take aus.

Die Statustaste für den derzeit ausgewählten Track leuchtet orange. Sie können einen Track ebenfalls durch Drücken einer Statustaste auswählen.
Der Master-Track kann ebenfalls ausgewählt werden.
In diesem Fall wird „M- 1“ angezeigt, und die [MASTER]-Statustaste leuchtet.

4. Drücken Sie in der Display-Sektion die [UTILITY]-Taste.

Auf dem Display erscheint ein Menü zur Bearbeitung von Audiodaten in Track-Einheiten.



5. Rufen Sie durch mehrmaliges Drücken der Taste [UTILITY] den gewünschten Befehl auf.

Folgende Bearbeitungsbefehle sind verfügbar:

- **ERASE**

Löscht die Audiodaten auf einem festgelegten Track/ V-Take.

- **COPY**

Kopiert die Audiodaten eines bestimmten Tracks/V-Takes auf einen anderen Track/V-Take.

- **MOVE**

Verschiebt die Audiodaten von einem bestimmten Track/ V-Take auf einen anderen Track/V-Take.

- **EXCHG (Exchange – Austauschen)**

Tauscht die Audiodaten eines bestimmten Tracks/V-Takes mit den Daten eines anderen Tracks/V-Takes aus.

TIPP
Gegebenenfalls können Sie in diesem Fenster ebenfalls einen anderen Track und V-Take auswählen.

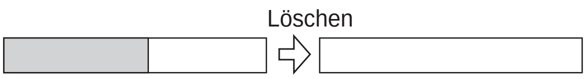
6. Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Die nachfolgenden Schritte unterscheiden sich in Abhängigkeit vom jeweils gewählten Befehl. Erläuterungen zu den Befehlen finden Sie in den jeweiligen Abschnitten.

7. **Drücken Sie nach der Ausführung des Bearbeitungsbefehls mehrmals die Taste [EXIT], um zum Hauptfenster zurückzukehren.**

Löschen eines V-Takes

Sie können die Audiodaten auf einem festgelegten V-Take löschen. Der V-Take wird somit wieder in den Zustand vor der Aufnahme zurückversetzt.



1. **Führen Sie die Schritte 1 bis 5 des Abschnitts „Grundlegende Schritte zur Bearbeitung von V-Takes" aus, um den zu löschenden Track/V-Take auszuwählen und die Anzeige „ERASE" aufzurufen. Drücken Sie dann die Taste [ENTER].**

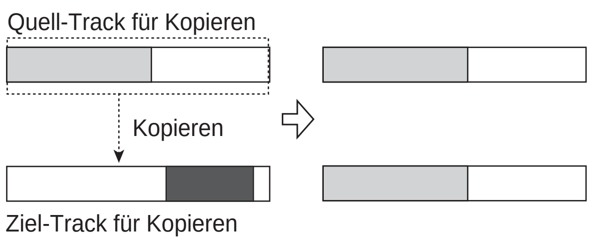
Auf dem Display wird „ERASE SURE?" angezeigt.

2. **Drücken Sie erneut die Taste [ENTER], um den Löschvorgang auszuführen. Zum Abbrechen des Vorgangs drücken Sie die [EXIT]-Taste.**

Nach Abschluss des Löschvorgangs wird wieder das V-Take-Bearbeitungsmenü aufgerufen.

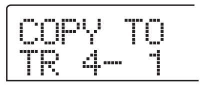
Kopieren eines V-Takes

Sie können die Audiodaten eines bestimmten V-Takes auf einen anderen V-Take kopieren. Durch diesen Vorgang werden alle vorhandenen Daten auf dem Ziel-V-Take überschrieben. Die Daten auf dem kopierten V-Take bleiben unverändert.



1. **Führen Sie die Schritte 1 bis 5 des Abschnitts „Grundlegende Schritte zur Bearbeitung von V-Takes" aus, um den zu kopierenden Track/ V-Take auszuwählen und die Anzeige „COPY" aufzurufen. Drücken Sie dann die Taste [ENTER].**

Ein Fenster zur Auswahl des Ziels für den Kopiervorgang wird angezeigt.



2. **Wählen Sie mit den Links-/Rechts-Cursortasten und dem Drehregler den Ziel-V-Take, und drücken Sie die Taste [ENTER].**

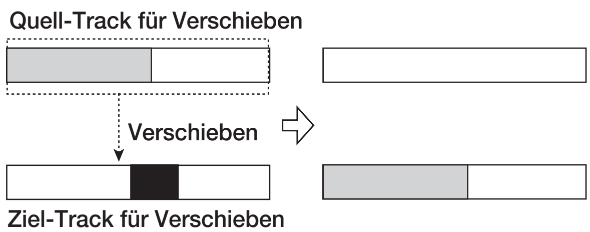
Auf dem Display wird „COPY SURE?" angezeigt.

3. **Drücken Sie erneut die Taste [ENTER], um den Kopiervorgang auszuführen. Zum Abbrechen des Vorgangs drücken Sie die [EXIT]-Taste.**

Nach Abschluss des Kopiervorgangs wird wieder das V-Take-Bearbeitungsmenü aufgerufen.

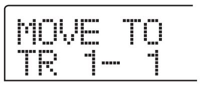
Verschieben eines V-Takes

Sie können die Audiodaten eines bestimmten V-Takes auf einen anderen V-Take verschieben. Durch diesen Vorgang werden alle vorhandenen Daten auf dem Ziel-V-Take überschrieben. Die Daten auf dem Quell-V-Take werden gelöscht.



1. **Führen Sie die Schritte 1 bis 5 des Abschnitts „Grundlegende Schritte zur Bearbeitung von V-Takes" aus, um den zu verschiebenden Track/ V-Take auszuwählen und die Anzeige „MOVE" aufzurufen. Drücken Sie dann die Taste [ENTER].**

Ein Fenster zur Auswahl des Ziels für den Verschiebevorgang wird angezeigt.



2. Wählen Sie mit den Links-/Rechts-Cursortasten und dem Drehregler den Ziel-V-Take, und drücken Sie die Taste [ENTER].

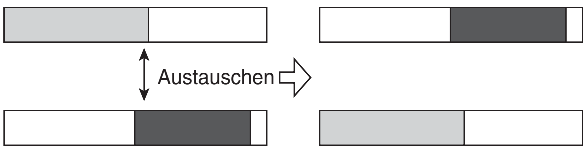
Auf dem Display wird „MOVE SURE?“ angezeigt.

3. Drücken Sie erneut die Taste [ENTER], um den Verschiebevorgang auszuführen. Zum Abbrechen des Vorgangs drücken Sie die [EXIT]-Taste.

Nach Abschluss des Verschiebevorgangs wird wieder das V-Take-Bearbeitungsmenü aufgerufen.

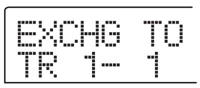
Austauschen von V-Takes

Die Audiodaten von zwei V-Takes lassen sich komplett austauschen.



1. Führen Sie die Schritte 1 bis 5 des Abschnitts „Grundlegende Schritte zur Bearbeitung von V-Takes“ aus, um den Quell-Track/-V-Take für den Austauschvorgang auszuwählen und die Anzeige „EXCHG“ aufzurufen. Drücken Sie dann die Taste [ENTER].

Ein Fenster zur Auswahl eines Ziels für den Austauschvorgang wird angezeigt.



2. Wählen Sie mit den Links-/Rechts-Cursortasten und dem Drehregler den Ziel-V-Take für den Austausch, und drücken Sie die Taste [ENTER].

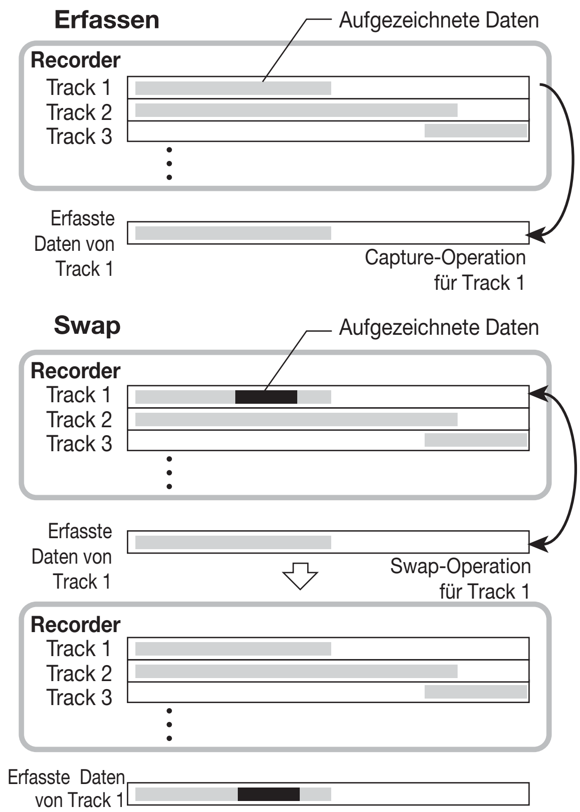
Auf dem Display wird „EXCHG SURE?“ angezeigt.

3. Drücken Sie erneut die Taste [ENTER], um den Austauschvorgang auszuführen. Zum Abbrechen des Vorgangs drücken Sie die [EXIT]-Taste.

Nach Abschluss des Austauschvorgangs wird wieder das V-Take-Bearbeitungsmenü aufgerufen.

Track-Erfassung und -Ersetzung

Sie können Audiodaten auf einem beliebigen Track erfassen und vorübergehend auf der Festplatte speichern. Zu einem späteren Zeitpunkt können Sie die erfassten Daten durch die aktuellen Daten des Tracks ersetzen. Dadurch können Sie beispielsweise den Zustand eines Tracks vor einem Bearbeitungsschritt speichern. Wenn das Ergebnis dieser Bearbeitung nicht zufriedenstellend ist, können Sie den vorherigen Zustand des Tracks problemlos wiederherstellen.



Hinweis

Mit der Capture-Funktion erfasste Track-Daten werden beim Speichern des momentan ausgewählten Projekts von der Festplatte gelöscht.

Erfassen eines Tracks

Sie können die Audiodaten eines beliebigen Tracks mit der Capture-Funktion erfassen.

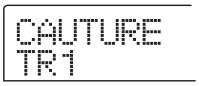
1. Wenn das Hauptfenster angezeigt wird, drücken Sie in der Display-Sektion die [UTILITY]-Taste.

Auf dem Display wird „UTILITY TR EDIT“ angezeigt.

2. Drücken Sie die Links-/Rechts-Cursortasten, um die Anzeige „UTILITY CAP/SWAP“ auf dem Display aufzurufen. Dann drücken Sie die [ENTER]-Taste.

3. Wählen Sie mit den Statustasten oder dem Drehregler einen Track zur Erfassung aus.

Die Statustaste für den derzeit ausgewählten Track leuchtet orange.
Der Master-Track kann ebenfalls ausgewählt werden.
In diesem Fall wird „MASTER“ angezeigt, und die [MASTER]-Statustaste leuchtet.



HINWEIS
Ein leerer Track kann nicht mit der Capture-Funktion erfasst werden.

4. Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Auf dem Display wird „CAPTURE SURE?“ angezeigt.

5. Zum Starten des Erfassungsvorgangs drücken Sie ein weiteres Mal die Taste [ENTER].

Nach Abschluss der Erfassung erscheint die Anzeige „SWAP TRxx“ („xx“ steht hierbei für die Track-Nummer). In diesem Zustand können die Daten auf den angezeigten Track übertragen werden.

6. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie die [EXIT]-Taste.

TIPP
Wiederholen Sie gegebenenfalls die Schritte 3 bis 5, um weitere Tracks zu erfassen.

Ersetzen der Track-Daten durch die erfassten Daten

Sie können die aktuellen Daten eines Tracks durch die erfassten Daten ersetzen.

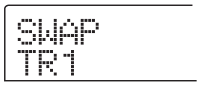
1. Wenn das Hauptfenster angezeigt wird, drücken Sie in der Display-Sektion die [UTILITY]-Taste.

Auf dem Display wird „UTILITY TR EDIT“ angezeigt.

2. Drücken Sie die Links-/Rechts-Cursortasten, um die Anzeige „UTILITY CAP/SWAP“ auf dem Display aufzurufen. Dann drücken Sie die [ENTER]-Taste.

3. Wählen Sie mit den Statustasten oder dem Drehregler einen Track aus, der vorher mit der Capture-Funktion erfasst wurde.

Bei Auswahl eines erfassten Tracks wird auf dem Display „SWAP“ angezeigt.



TIPP
Bei Auswahl eines Tracks, der noch nicht erfasst wurde, wird auf dem Display „CAPTURE“ angezeigt.

4. Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Auf dem Display wird „SWAP SURE?“ angezeigt.

5. Zum Starten des Ersetzungsvorgangs drücken Sie ein weiteres Mal die Taste [ENTER].

Die Audiodaten des ausgewählten Tracks werden durch die zu einem früheren Zeitpunkt erfassten Audiodaten ersetzt.

TIPP
Durch erneute Ausführung dieses Vorgangs können Sie die Track-Daten wieder in den vorherigen Zustand zurücksetzen.

6. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie die [EXIT]-Taste.

Referenz [Phrase-Looping]

Mit dem MRS-802 können Sie einen Teil eines aufgenommenen Tracks oder einer Audiodatei auf einer CD-ROM als einzelne Phrase behandeln, die geladen und jederzeit in einer vorprogrammierten Abfolge oder mit einer bestimmten Anzahl an Wiederholungen abgespielt werden kann. Das Ergebnis kann auf einen beliebigen Track/V-Take geschrieben werden. Diese Funktion wird als „Phrase-Looping“ bezeichnet. Beispielsweise können Sie von einer im Handel erhältlichen Sampling-CD Drum-Schleifen in einer gewünschten Reihenfolge auswählen und anhand dieser einen Rhythmus-Track erzeugen.
In diesem Abschnitt wird die Vorgehensweise zur Ausführung der Phrase-Loop-Funktion beschrieben.

Welche Phrasen können für diese Funktion verwendet werden?

Das MRS-802 kann bis zu 100 Phrasen in einem Projekt verarbeiten. Die Phrasen werden auf der Festplatte in einem Bereich gespeichert, der als „Phrasen-Pool“ bezeichnet wird. Die folgenden Datentypen können jeweils als Phrase verwendet werden.

(1) Ein beliebiger Track/V-Take im gegenwärtig geladenen Projekt

Sie können einen beliebigen Track/V-Take im momentan geladenen Projekt auswählen und einen Bereich angeben, der als Phrase verwendet werden soll.

(2) Audiodatei auf CD-ROM/R/RW

Sie können eine Stereo- oder Mono-Audiodatei (8 Bit/16 Bit AIFF- oder WAV-Datei mit einer Abtastrate von 8 bis 48 kHz) von einer CD-ROM/R/RW im CD-R/RW-Laufwerk laden und als Phrase verwenden.

HINWEIS

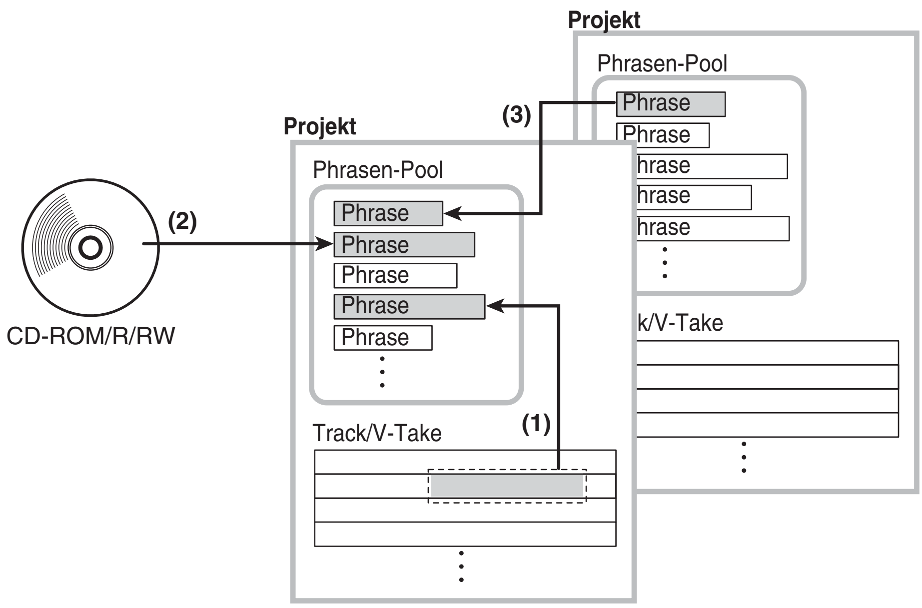
- **Nach dem Laden können alle Audiodateien mit einer Abtastrate von 44,1 kHz abgespielt werden. Gegebenenfalls können Dateien mit anderen Abtastraten auf 44,1 kHz konvertiert werden (Resampling).**
- **Dateien, die nicht den Spezifikationen der ISO-Norm 9660, Level 2 genügen, werden nicht erkannt.**
- **Dateien, die in einer offenen Sitzung auf die CD geschrieben wurden, werden ebenfalls nicht erkannt.**

(3) Phrase aus einem anderen Projekt

Sie können beliebige Phrasen aus einem auf der internen Festplatte des MRS-802 gespeicherten Projekt laden.
In diesem Fall kann kein Bereich angegeben werden.

TIPP

Sie können einen Audio-Track nicht direkt von einer Audio-CD als Phrase in den Phrasen-Pool laden. Diese Phrase muss zunächst in einen Track gelesen werden (→ S. 124).



Nachdem Sie die Phrasen in den Phrasen-Pool geladen haben, können Sie verschiedene Parameter angeben, beispielsweise einen Wiedergabebereich und einen Lautstärkepegel. Anschließend können Sie eine Abfolge und die Anzahl der Wiederholungen für die Wiedergabe jeder Phrase angeben. Das Ergebnis kann dann als Phrase-Loop auf einen beliebigen Track/V-Take geschrieben werden.

Laden einer Phrase

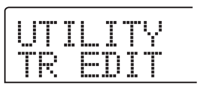
In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie eine Phrase in den Phrase-Pool laden können.

Grundlegende Schritte zum Laden einer Phrase

Beim Laden von Phrasen sind einige Schritte für alle Phrasen-Typen identisch. Diese Schritte werden im Folgenden erläutert.

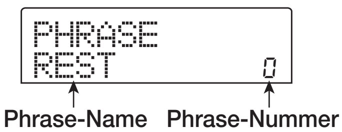
1. Wenn das Hauptfenster angezeigt wird, drücken Sie in der Display-Sektion die [UTILITY]-Taste.

Das Utility-Menü wird auf dem Display angezeigt.



2. Drücken Sie die Links-/Rechts-Cursortasten, um die Anzeige „UTILITY PHRASE“ auf dem Display aufzurufen. Dann drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Das Phrase-Menü wird auf dem Display angezeigt.



TIPP

Phrase 0 enthält bereits eine Pause der Länge 4/4 Beats, 1 Takt.

3. Wählen Sie mit dem Drehregler eine Nummer für den Speicherplatz aus, in den die Phrase geladen werden soll.

Wenn Sie die Nummer einer leeren Phrase auswählen, erscheint auf dem Display die Anzeige „EMPTY“.

HINWEIS

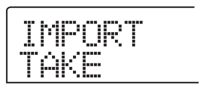
Bei Wahl einer Nummer, unter der bereits eine Phrase gespeichert ist, wird die ältere Phrase gelöscht und durch die neue Phrase ersetzt.

4. Drücken Sie in der Display-Sektion erneut die [UTILITY]-Taste.

Das Phrase-Utility-Menü wird auf dem Display angezeigt.

5. Drücken Sie die Links-/Rechts-Cursortasten, um die Anzeige „PHRASE IMPORT“ auf dem Display aufzurufen. Dann drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Das Menü zur Auswahl der Importquelle wird angezeigt.



6. Wählen Sie mit den Links-/Rechts-Cursortasten eine der folgenden Optionen, und drücken Sie die Taste [ENTER].

- **TAKE**

Importiert einen festgelegten Bereich von Audiodaten aus einem beliebigen Track/V-Take in das gegenwärtig geladene Projekt.

- **WAV/AIFF**

Importiert eine Audiodatei (WAV/AIFF) von einer CD-ROM oder CD-R/RW im CD-R/RW-Laufwerk oder von der internen Festplatte.

- **PHRASE**

Importiert eine Phrase aus dem Phrase-Pool eines anderen Projekts, das auf der Festplatte gespeichert ist.

Die nachfolgenden Schritte sind in Abhängigkeit von der jeweils gewählten Quelle unterschiedlich. Erläuterungen zu den Befehlen finden Sie in den jeweiligen Abschnitten. Nach Ausführung des Importvorgangs wird das Phrase-Menü erneut angezeigt. Bei Bedarf können Sie jetzt eine weitere Phrase importieren. Ein Projekt kann bis zu 100 Phrasen enthalten (1 Phrase bei einer Abtastrate von 44,1 kHz und einer Dauer von 1 Sekunde bis 30 Minuten).

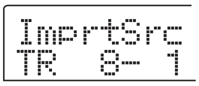
Importieren eines V-Takes aus dem aktuellen Projekt

Sie können einen Bereich aus einem beliebigen Track/ V-Take des aktuellen Projekts auswählen und als Ausgangsmaterial für einen Phrase-Loop verwenden.

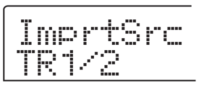
1. Führen Sie zur Auswahl von „TAKE“ als Importquelle die Schritte 1 bis 6 des Abschnitts „Grundlegende Schritte zum Laden einer Phrase“ aus. Drücken Sie dann die Taste [ENTER].

Es erscheint die Anzeige „IMPORT TR xx-yy“ („xx“ steht dabei für die Track-Nummer und „yy“ für die Nummer des V-Take). Das gibt die Importquelle an.

2. Wählen Sie mit dem Drehregler die Track-Nummer (1 bis 8) und mit den Auf-/Ab-Cursortasten die Nummer des V-Takes (1 bis 10).



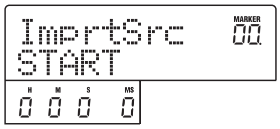
In diesem Fenster können Sie ferner V-Takes zum Laden auswählen, die gegenwärtig nicht für die Tracks 1 bis 8 ausgewählt sind.
Wenn Track 8 ausgewählt wurde, kann das folgende Fenster aufgerufen werden, indem der Drehregler weiter nach rechts gedreht wird.



Wenn dieses Fenster angezeigt wird und Sie den Drehregler noch weiter nach rechts drehen, können Sie Trackpaare mit ungerader/gerader Nummer (1/2, 3/4, 5/6, 7/8) oder den Master-Track auswählen. In diesem Fall ist der gegenwärtig ausgewählte V-Take für die zwei Tracks oder der Master-Track das Ziel für den Ladevorgang. Wählen Sie mit dem Drehregler und den Auf-/Ab-Cursortasten den Track/ V-Take.

3. Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Auf dem Display wird jetzt „IMPORT START“ angezeigt. In diesem Zustand können Sie den Anfangspunkt für den zu importierenden Datenbereich angeben.



4. Verwenden Sie die Links-/Rechts-Cursortaste, um den blinkenden Bereich des Zählers zu verschieben. Geben Sie dann mit dem Drehregler den Anfangspunkt an.

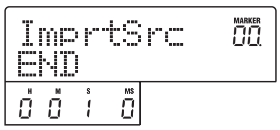
Wenn Sie den blinkenden Bereich in das Display-Feld MARKER verschieben, können Sie mit Hilfe des Drehreglers eine Markierung angeben. In diesem Fall wird der Markierungspunkt auch der Anfangspunkt des Importbereichs.

HINWEIS

- Wenn Sie bei gedrückter Taste STOP [■] die Taste PLAY [►] drücken, können Sie eine Scrub-Wiedergabe des V-Takes des angegebenen Tracks starten (→ S. 46).
- Der Wiedergabebereich für das Phrase-Looping kann auch nach dem Importvorgang noch genauer festgelegt werden. Es ist daher ausreichend, wenn Sie an dieser Stelle nur eine grobe Auswahl vornehmen.
- Sie können keinen Punkt an einer Stelle angeben, an der keine Audiodaten gespeichert sind. Anderenfalls erscheint die Anzeige „*“ auf dem Display.

5. Wenn Sie den Startpunkt festgelegt haben, drücken Sie die Taste [ENTER].

Auf dem Display wird daraufhin Folgendes angezeigt:

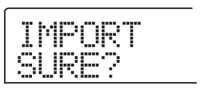


6. Geben Sie den Endpunkt des Bereichs auf dieselbe Weise an.

Wenn Sie die Taste PLAY [►] drücken, wird der angegebene Bereich wiedergegeben.

7. Wenn Sie den Bereich festgelegt haben, drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Auf dem Display wird „IMPORT SURE?“ angezeigt.



8. Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Die Phrase wird jetzt importiert. Nach Abschluss des Importvorgangs erscheint erneut das Phrasen-Menü.

Importieren einer WAV/AIFF-Datei

Sie können eine Audiodatei (WAV/AIFF) von einer CD-ROM oder CD-R/RW im CD-R/RW-Laufwerk oder von der internen Festplatte importieren.
Dazu sind jedoch die folgenden vorbereitenden Schritte erforderlich:

- **Beim Import vom CD-R/RW-Laufwerk**

Legen Sie eine CD-ROM oder CD-R/RW mit Audiodateien in das CD-R/RW-Laufwerk ein.

- **Beim Import von der internen Festplatte**

Kopieren Sie die auf einem Computer gespeicherten Audiodateien in einen Ordner mit der Bezeichnung „WAV_AIFF“, der sich direkt unterhalb des Stammverzeichnisses (Ordner der obersten Ebene) der internen Festplatte befinden muss.

HINWEIS

- **Um Audiodateien auf die interne Festplatte kopieren zu können, benötigen Sie die optionale Steckkarte UIB-01/UIB-02 und einen Computer. Angaben dazu finden Sie in der Dokumentation der UIB-01/UIB-02.**
- **Im Ordner „WAV_AIFF“ erstellte Unterordner werden nicht erkannt.**

1. Führen Sie zur Auswahl von „WAV/AIFF“ als Importquelle die Schritte 1 bis 6 des Abschnitts „Grundlegende Schritte zum Laden einer Phrase“ aus. Drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.

Auf dem Display wird „IMPORT CD-ROM“ angezeigt.
Sie können jetzt das Quellgerät auswählen.

IMPORT
CD-ROM

2. Wählen Sie mit Hilfe der Links-/Rechts-Cursortasten die gewünschte Quelle aus: „CD-ROM“ (CD-R/RW-Laufwerk) oder „IntHDD“ (interne Festplatte).

3. Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Das Gerät sucht jetzt auf den angegebenen Komponenten nach WAV/AIFF-Dateien. Die Namen der gefundenen Dateien werden auf dem Display angezeigt.

IMPORT
LOOP1

TIPP

Wenn Sie als Importquelle eine CD-ROM wählen, sich jedoch keine CD im Laufwerk befindet, wird auf dem Display „IMPORT Ins Disc“ angezeigt, und der Schlitten des CD-R/RW-Laufwerks wird herausgefahren. Um den Vorgang fortzusetzen, legen Sie eine CD mit Audiodateien in das Laufwerk ein. Dann drücken Sie die [ENTER]-Taste.

4. Wählen Sie mit dem Drehregler die zu importierende Audiodatei aus.

Wenn Sie auf einen Datenträger im CD-R/RW-Laufwerk zugreifen, auf dem die Audiodateien in einem bestimmten Ordner gespeichert sind, wählen Sie den Ordnernamen mit dem Drehregler aus.

IMPORT
WAVFILES

Wenn Sie in diesem Zustand die Taste [ENTER] drücken, werden die in dem ausgewählten Ordner gespeicherten Dateien angezeigt. Durch Drücken der Taste [EXIT] können Sie wieder in die nächsthöhere Ebene wechseln.

5. Zum Starten des Importvorgangs drücken Sie die Taste [ENTER].

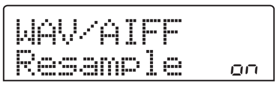
Gehen Sie in Abhängigkeit von der Abtastrate der importierten Audiodatei folgendermaßen vor:

- **Abtastrate 44,1 kHz**

Wenn Sie die Taste [ENTER] drücken, wird die Audiodatei importiert. Nach Abschluss des Vorgangs erscheint erneut das Phrasen-Menü.

- **Andere Abtastrate als 44,1 kHz**

Wenn Sie die Taste [ENTER] drücken, erscheint ein Auswahlfenster zur Konvertierung der Abtastrate auf 44,1 kHz (Resampling).



Aktivieren oder deaktivieren Sie mit dem Drehregler die Resampling-Funktion, und drücken Sie dann ein weiteres Mal die Taste [ENTER]. Nach Abschluss des Importvorgangs erscheint erneut das Phrasen-Menü.

HINWEIS
Importierte Audiodateien werden immer mit einer Abtastrate von 44,1 kHz abgespielt. Falls die Resampling-Funktion beim Import deaktiviert war, wird eine Datei mit einer anderen Abtastrate in einer anderen Tonhöhe wiedergegeben.

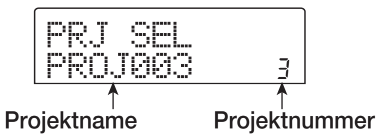
Importieren einer Phrase aus einem anderen Projekt

Sie können eine beliebige Phrase aus einem Phrase-Pool eines anderen, auf der Festplatte gespeicherten Projekts importieren.

TIPP
Beim Import einer Phrase aus dem Phrase-Pool eines anderen Projekts können Sie keinen Bereich angeben. Bei Bedarf können Sie jedoch den Wiedergabepunkt der Phrase nach dem Import bearbeiten (→ S. 65).

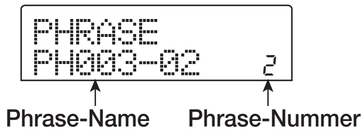
1. Führen Sie zur Auswahl von „PHRASE“ als Importquelle die Schritte 1 bis 6 des Abschnitts „Grundlegende Schritte zum Laden einer Phrase“ aus. Drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.

Auf dem Display wird „PRJ SEL xxxxx“ angezeigt (hierbei steht „xxxxx“ für den Projektnamen). Sie können jetzt das Quellprojekt auswählen.



2. Wählen Sie mit dem Drehregler das Quellprojekt, und drücken Sie dann die Taste [ENTER].

Auf dem Display wird jetzt ein Fenster angezeigt, in dem Phrasen für dieses Projekt ausgewählt werden können.



TIPP
Wenn das ausgewählte Projekt keine Phrasen enthält, erscheint für zwei Sekunden die Anzeige „NO DATA“ auf dem Display, bevor wieder das ursprünglich angezeigte Fenster aufgerufen wird.

3. Wählen Sie mit dem Drehregler eine Phrase aus, und drücken Sie dann die Taste [ENTER].

Auf dem Display wird „IMPORT SURE?“ angezeigt.

4. Zum Starten des Importvorgangs drücken Sie ein weiteres Mal die Taste [ENTER].

Die Phrase wird jetzt importiert. Nach Abschluss des Importvorgangs erscheint erneut das Phrasen-Menü.

Einstellen von Phrasen-Parametern

Nach dem Import von Phrasen in den Phrasen-Pool sollten Sie bestimmte Parameter, wie den Wiedergabebereich und die Anzahl der Takte, angeben. Die folgenden Parameter können für jede Phrase einzeln eingestellt werden.

- **START/END (Start-/Endpunkt der Wiedergabe)**

Dieser Parameter bestimmt den Anfangs- und Endpunkt für die Wiedergabe der Phrase in Millisekunden. In der Standardeinstellung ist dieser Wert auf den Anfangs- und Endpunkt der importierten Daten gesetzt. Mit Hilfe dieses Parameters kann beispielsweise ein bestimmter Teil aus einer Drum-Schleife extrahiert werden, die von einer CD-ROM importiert wurde.

- **MEAS X (Measures – Anzahl der Takte)**

Dieser Parameter gibt die Anzahl der Takte an, die dem Bereich zwischen den START/END-Parameterwerten entsprechen. Mit Hilfe dieses Parameters können Sie die Wiedergabedauer der Phrase komprimieren oder strecken und diese somit an die Tempoeinstellung der Rhythmus-Sektion anpassen. Der Einstellungsbereich erstreckt sich von 1 bis 99 Takten.

- **TIMSIG (Beat)**

Dieser Parameter gibt die Anzahl Beats pro Takt in der importierten Phrase an. In Kombination mit dem MEAS X-Parameter bestimmt dies die Länge der Phrase. Der Einstellungsbereich erstreckt sich von 1 (1/4) bis 8 (8/4).

TIPP

Wenn Sie die Phrase nicht auf das Tempo der Rhythmus-Sektion abstimmen möchten, müssen die Parameter MEAS X und TIMSIG nicht eingestellt werden.

- **NAME**

Dies ist der festgelegte Name der Phrase.

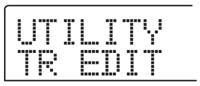
- **LVL (Level – Pegel)**

Dies ist der Wiedergabepegel der Phrase.

Gehen Sie zur Einstellung der obigen Parameter wie folgt vor:

1. Wenn das Hauptfenster angezeigt wird, drücken Sie in der Display-Sektion die [UTILITY]-Taste.

Das Utility-Menü wird auf dem Display angezeigt.



2. Drücken Sie die Links-/Rechts-Cursortasten, um die Anzeige „UTILITY PHRASE“ auf dem Display aufzurufen. Dann drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Die Namen und Nummern der Phrasen im Phrase-Pool erscheinen auf dem Display.

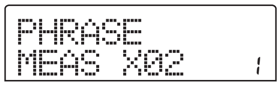


3. Wählen Sie mit dem Drehregler die Nummer der Phrase aus, die Sie bearbeiten möchten.

Wenn Sie die Taste PLAY [►] drücken, wird die ausgewählte Phrase abgespielt. Wenn Sie die Nummer einer Phrase wählen, die nicht importiert wurde, erscheint anstelle des Namens einer Phrase die Anzeige „EMPTY“.

4. Drücken Sie die [EDIT]-Taste.

Das Phrasen-Bearbeitungsmenü wird angezeigt.



5. Drücken Sie die Auf-/Ab-Cursortasten, um die gewünschten Parameter auf dem Display aufzurufen.

- **MEAS X xx (xx = 1 - 99)**

Mit diesem Parameter können Sie die Anzahl der Takte im Bereich von 1 bis 99 einstellen.

- **TIMSIG (Beat)**

Damit legen Sie die Anzahl Beats pro Takt in der Phrase ein. Der Einstellungsbereich erstreckt sich von 1 (1/4) bis 8 (8/4).

- **START**

Mit diesem Parameter können Sie den Anfangspunkt der Phrase in Minuten, Sekunden und Millisekunden angeben.

- **END**

Mit diesem Parameter können Sie den Endpunkt der Phrase in Minuten, Sekunden und Millisekunden angeben.

- **NAME**

Mit diesem Parameter können Sie einen Namen für die Phrase eingeben.

- **LVL**

Mit diesem Parameter können Sie den Wiedergabepegel der Phrase im Bereich von ±24 dB steuern.

6. Wählen Sie mit Hilfe des Drehreglers und der Links-/Rechts-Cursortasten den gewünschten Einstellungswert.

- **Einstellen von MEAS / TIMSIG / LVL**

Geben Sie mit dem Drehregler den gewünschten Wert an.

- **Einstellen von START / END**

Wählen Sie die Einheit mit den Links-/Rechts-Cursortasten aus, und stellen Sie dann mit dem Drehregler den gewünschten Wert ein.

- **Einstellen von NAME**

Wählen Sie mit den Links-/Rechts-Cursortasten das zu ändernde Zeichen aus. Geben Sie dann mit dem Drehregler das gewünschte Zeichen ein.

TIPP

Durch Drücken der Taste PLAY [▶] können Sie die Phrase während und nach der Bearbeitung überprüfen.

7. Wiederholen Sie die Schritte 5 und 6, um die Phrase fertig zu stellen.

Gegebenenfalls können Sie die Taste [EXIT] mehrmals drücken, um zum Fenster von Schritt 2 zurückzukehren und einen anderen Parameter für die Phrase auszuwählen.

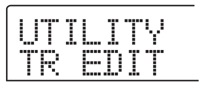
8. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].

Kopieren einer Phrase

Eine Phrase lässt sich auf eine andere Phrasen-Nummer kopieren. Die Phrase auf dem Kopierziel wird dabei überschrieben (gelöscht). Dies ist beispielsweise dann praktisch, wenn Sie eine Phrase als Ausgangspunkt verwenden und mit anderen Parametereinstellungen speichern möchten.

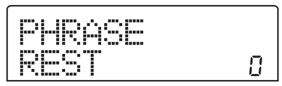
1. Wenn das Hauptfenster angezeigt wird, drücken Sie in der Display-Sektion die [UTILITY]-Taste.

Das Utility-Menü wird auf dem Display angezeigt.



2. Drücken Sie die Links-/Rechts-Cursortasten, um die Anzeige „UTILITY PHRASE“ auf dem Display aufzurufen. Dann drücken Sie die [ENTER]-Taste.

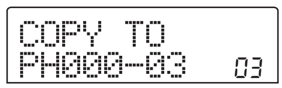
Auf dem Display wird daraufhin Folgendes angezeigt:



3. Wählen Sie mit dem Drehregler die Kopierquelle aus.

4. Drücken Sie in der Steuer-Sektion die Taste [INSERT/COPY].

Ein Fenster wird angezeigt, in dem Sie die Nummer der Phrase angeben können, die als Ziel des Kopiervorgangs dienen soll.



5. Wählen Sie mit dem Drehregler die Nummer der Phrase aus, die als Kopierziel dienen soll.

Auf dem Display wird „COPY SURE?“ angezeigt.

TIPP

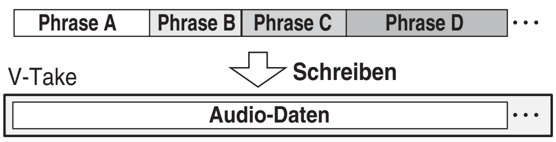
Falls die als Kopierziel angegebene Nummer bereits durch eine Phrase belegt ist, wird diese gelöscht und durch die Phrase ersetzt, die als Kopierquelle angegeben wurde. Achten Sie darauf, dass nicht unbeabsichtigt eine Phrase gelöscht wird.

6. Zum Starten des Kopiervorgangs drücken Sie ein weiteres Mal die Taste [ENTER].

Die Phrase wird jetzt kopiert. Nach Abschluss des Kopiervorgangs kehrt das Display in den Zustand von Schritt 2 zurück.

Anlegen eines Phrase-Loops

In einem Phrase-Pool gespeicherte Phrasen können ausgewählt und in einer beliebigen Abfolge angeordnet sowie beliebig oft wiederholt werden. Das Ergebnis kann dann als Phrase-Loop auf einen Track/V-Take geschrieben werden. Während des Schreibvorgangs wird der Phrase-Loop im selben Format wie normale Audiodaten gespeichert, so dass der resultierende V-Take auf dieselbe Weise wie andere V-Takes verwendet werden kann.



FAST-Eingabe für Phrase-Loops

Beim FAST-Verfahren (Formula Assisted Song Translator) wird mit Hilfe einfacher Formeln die Wiedergabe von Rhythmus-Patterns vom Start bis zum Ende festgelegt. Für die FAST-Eingabe werden die Statustasten und die [SOLO]-Taste in der Fader-Sektion verwendet. Dies wird nachstehend erläutet.

TIPP

Mit dem FAST-Eingabeverfahren lässt sich auch die Rhythmus-Pattern-Abfolge in einem Rhythmus-Song programmieren (→ S. 88).

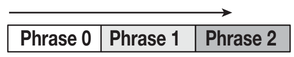
Für das Programmieren eines Phrase-Loops gelten folgende Grundregeln:

- **Auswahl der Phrase**

Geben Sie die Nummer der Phrase (0 bis 99) mit den Statustasten 1 bis 9 und der [DRUM]-Statustaste ein. Auf dem Display wird die Nummer der Phrase angezeigt.

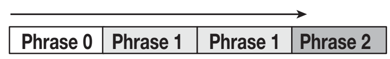
- **Aneinanderreihen von Phrasen**

Reihen Sie die Phrasen mit dem Symbol „+“ aneinander. Wenn Sie beispielsweise ***0+1+2*** eingeben, erzielen Sie folgende Wiedergabereihenfolge:



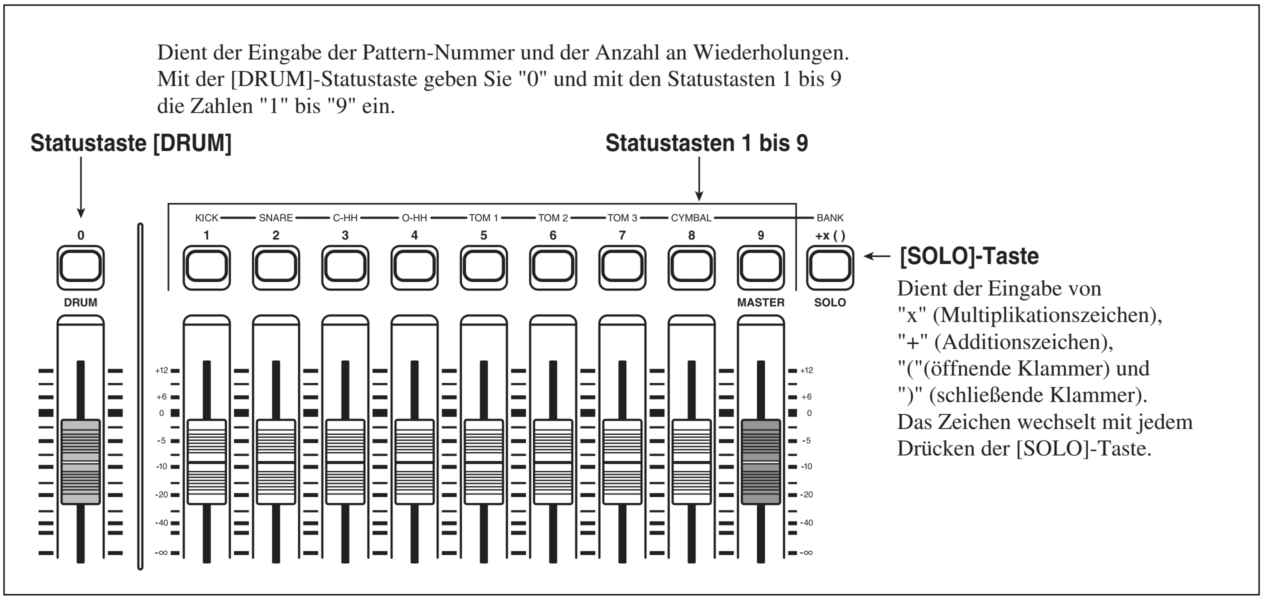
- **Wiederholen von Phrasen**

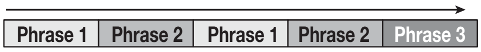
Legen Sie mit dem Symbol „x“ die Wiederholung von Phrasen fest. „x“ hat dabei Vorrang vor „+“. Wenn Sie beispielsweise ***0+1x2+2*** eingeben, erzielen Sie folgende Wiedergabereihenfolge:



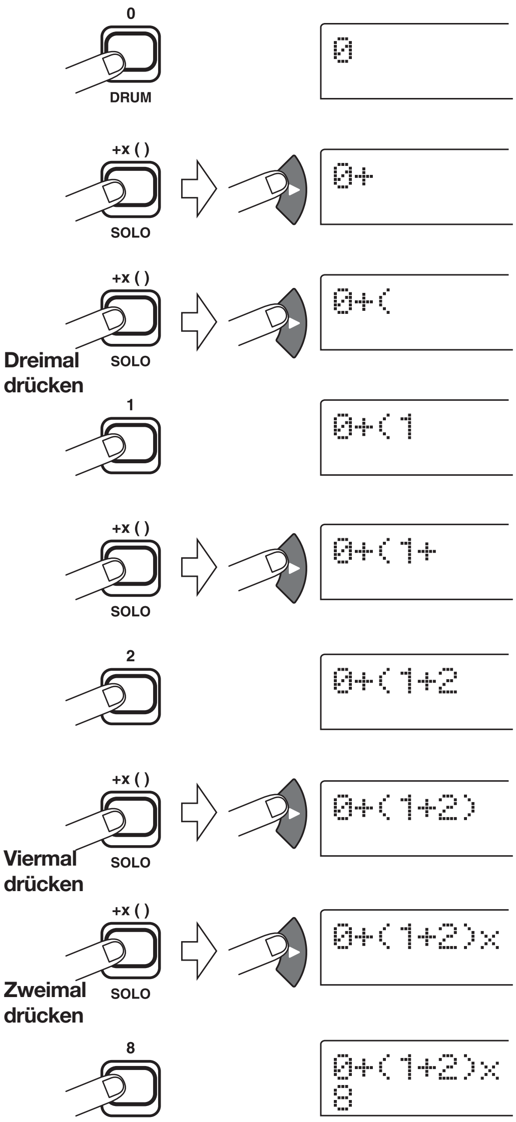
- **Verknüpfen von Phrasen**

Mit „(“ und “)“ können Sie eine Gruppe von Phrasen zur Wiederholung miteinander verknüpfen. Mit dem Zeichen „x“ können Sie die Anzahl der Wiederholungen angeben. Wenn Sie beispielsweise ***(1+2)x2+3*** eingeben, erzielen Sie folgende Wiedergabereihenfolge:





Nachstehend ist ein Beispiel für das Erzeugen des Phrase-Loops „***0+(1+2)x8***“ angegeben.



TIPP

- Wenn Sie eine Zahl eingeben, rückt der Cursor (blinkendes Segment) automatisch eine Stelle nach rechts.
- Nach Eingabe von „x“, „+“ usw. müsse Sie den Cursor mit der Rechts-Cursortaste eine Stelle nach rechts verschieben. Anschließend geben Sie die Zahl ein.
- Wenn die Formel für den Phrase-Loop nicht auf zwei Zeilen passt, werden die Zeichen nacheinander in den sichtbaren Bereich gerückt. Wenn Sie sich mit den Links-/Rechts-Cursortasten an die Eingabeposition bewegen, verschiebt sich auf dem Display auch die Zeile entsprechend.

Eingegebene Formeln können wie folgt bearbeitet werden:

- **Einfügen von Zahlen oder Symbolen**

Verwenden Sie die Links-/Rechts-Cursortasten, um den Cursor (blinkendes Segment) an den gewünschten Einfügepunkt zu bewegen. Geben Sie dann die neue Zahl bzw. das Symbol ein.

- **Löschen von Zahlen oder Symbolen**

Verwenden Sie die Links-/Rechts-Cursortasten, um den Cursor (blinkendes Segment) an den gewünschten Einfügepunkt zu bewegen. Drücken Sie dann die Taste [DELETE/ERASE].

Wenn die Eingabe der Formel abgeschlossen ist, geben Sie einen Track/V-Take an, auf dem der Phrase-Loop in Form von Audiodaten gespeichert werden soll.

HINWEIS

- Die Formel für einen Phrase-Loop wird auch nach dem Schreiben auf einen Track/V-Take als Bestandteil eines Projekts gespeichert. Sie kann daher später bearbeitet und erneut verwendet werden.
- Ein Phrase-Loop, der bereits auf einen Track/V-Take geschrieben wurde, kann nicht erneut auszugsweise geschrieben oder zu einem anderen Phrase-Loop hinzugefügt werden. Geben Sie in einem solchen Fall die gesamte Phrase als Formel an, und schreiben Sie die ganze Phrase neu.

Schreiben eines Phrase-Loop auf einen Track

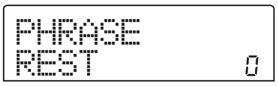
In diesem Abschnitt wird erläutert, wie ein Phrase-Loop angelegt und in Form von Audiodaten auf einen festgelegten Track/V-Take geschrieben wird.

1. Wenn das Hauptfenster angezeigt wird, drücken Sie in der Display-Sektion die [UTILITY]-Taste.

Das Utility-Menü wird auf dem Display angezeigt.

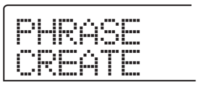
2. Drücken Sie die Links-/Rechts-Cursortasten, um die Anzeige „UTILITY PHRASE“ auf dem Display aufzurufen. Dann drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Auf dem Display wird daraufhin Folgendes angezeigt:



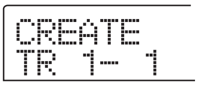
3. Drücken Sie in der Display-Sektion erneut die [UTILITY]-Taste.

Das Phrase-Utility-Menü wird auf dem Display angezeigt.

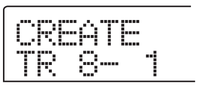


4. Überzeugen Sie sich davon, dass auf dem Display „PHRASE CREATE" angezeigt wird, und drücken Sie die [ENTER]-Taste.

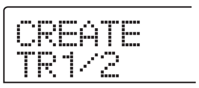
Wenn „PHRASE IMPORT" angezeigt wird, rufen Sie mit den Links-/Rechts-Cursortasten „PHRASE CREATE" auf. Dann drücken Sie die [ENTER]-Taste.
Auf dem Display wird daraufhin Folgendes angezeigt: In diesem Fenster können Sie einen Track/V-Take auswählen, auf den der Phrase-Loop geschrieben werden soll.



5. Wählen Sie mit den Auf-/Ab-Cursortasten und dem Drehregler den Track/V-Take, auf den die neu anzulegende Phrase geschrieben werden soll.



Wenn Track 8 ausgewählt wurde, kann das folgende Fenster aufgerufen werden, indem der Drehregler weiter nach rechts gedreht wird.



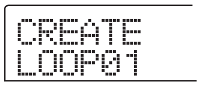
Wenn dieses Fenster angezeigt wird und Sie den Drehregler noch weiter nach rechts drehen, können Sie Trackpaare mit ungerader/gerader Nummer (1/2, 3/4, 5/6, 7/8) oder den Master-Track auswählen. In diesem Fall ist der gegenwärtig ausgewählte V-Take für die zwei Tracks oder der Master-Track das Schreibziel.

HINWEIS

- Falls es sich um eine einkanalige Phrase handelt und der als Schreibziel festgelegte Track ein Stereo-Track ist, werden dieselben Daten jeweils auf beide Tracks geschrieben.
- Wenn jedoch eine Stereo-Phrase gewählt wurde, der als Schreibziel festgelegte Track jedoch ein Mono-Track ist, werden der rechte und der linke Kanal der Phrase beim Schreiben der Daten auf den Track gemischt.
- Bei Wahl eines V-Takes, der bereits Audiodaten enthält, werden die vorhandenen Daten vollständig gelöscht und mit den neuen Audiodaten überschrieben.

6. Drücken Sie nach Auswahl eines Tracks/V-Takes die Taste [ENTER].

Ein Fenster wird angezeigt, in dem Sie die Phrase-Loop-Nummer auswählen können.

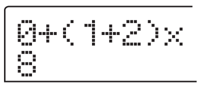


7. Wählen Sie mit dem Drehregler die gewünschte Phrase-Loop-Nummer aus, und drücken Sie dann die Taste [ENTER].

Phrase-Loops können im Bereich von 1 bis 10 angelegt werden. Den entsprechenden Loops wird der Name LOOP01 bis LOOP10 zugeordnet.
Wenn Sie die Taste [ENTER] drücken, wird das Loop-Eingabefenster angezeigt.

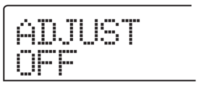
8. Geben Sie die Formel für den Loop mit den Statustasten und der [SOLO]-Taste der Fader-Sektion ein.

Informationen zum FAST-Eingabeverfahren finden Sie auf Seite 67.



9. Wenn die Formel vollständig ist, drücken Sie die [ENTER]-Taste.

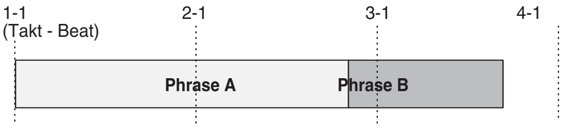
Das folgende Fenster wird jetzt auf dem Display angezeigt. Hier können Sie festlegen, ob die Wiedergabe der Phrase an den Takt der Rhythmus-Sektion angepasst werden soll.



10. **Wählen Sie mit dem Drehregler eine der folgenden Optionen aus:**

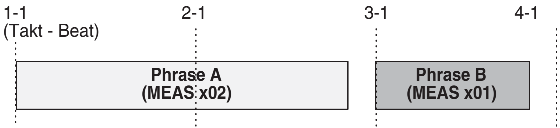
- **ADJUST OFF**

Bei Wahl dieser Einstellung wird die ausgewählte Phrase unabhängig von den Takt- und Tempoeinstellungen des Rhythmus-Songs ununterbrochen abgespielt. (Dies ist die Standardeinstellung.)



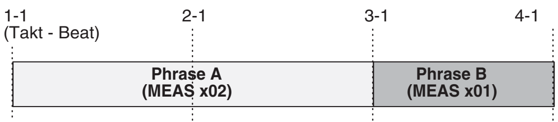
- **ADJUST BAR**

Bei Wahl dieser Einstellung wird der Beginn der Wiedergabe der Phrase mit dem Taktbeginn des Rhythmus-Songs abgestimmt. Wenn ein Takt der Phrase (Wiedergabebereich der Phrase angegeben durch Anzahl der Takte, die mit dem Parameter MEAS X angegeben wird) länger als ein Takt des Rhythmus-Songs ist, wird die Phrase gewechselt, nachdem die mit dem Parameter MEAS X (→ S. 65) festgelegte Anzahl an Takten abgespielt wurde, auch wenn das Ende der Phrase noch nicht erreicht war. Falls ein Takt der Phrase kürzer ist als ein Takt des Rhythmus-Songs, werden bis zu dem Takt, an dem die Wiedergabe zur nächsten Phrase wechselt, leere Takte eingefügt.



- **ADJUST BAR & LEN**

Bei Wahl dieser Einstellung wird die Länge der Phrase so eingestellt, dass die Takte des Rhythmus-Songs und der Phrase synchron laufen. (Die Tonhöhe wird nicht verändert.)



HINWEIS

- **Vergewissern Sie sich bei Wahl der Optionen „ADJUST BAR“ und „ADJUST BAR & LEN“, dass der Parameter „MEAS X“ für jede Phrase auf einen geeigneten Wert (Anzahl der Takte) gesetzt ist. Bei einer ungeeigneten Einstellung können der Rhythmus-Song und die Phrase nicht richtig synchronisiert werden.**
- **Wenn das Komprimierungs-/Streck-Verhältnis einen bestimmten Bereich überschreitet, ist das Ergebnis unbrauchbar. In diesem Fall wird während der Verarbeitung auf dem Display „Out of range“ angezeigt.**

11. **Drücken Sie die [ENTER]-Taste.**

Auf dem Display wird „CREATE SURE?“ angezeigt.

12. **Um den Phrase-Loop zu erzeugen, drücken Sie ein weiteres Mal die Taste [ENTER].**

Der Phrase-Loop wird jetzt angelegt. Nach Abschluss des Vorgangs kehrt das Display in den Zustand von Schritt 2 zurück.

Referenz [Mischer]

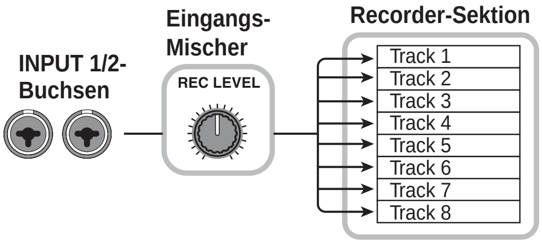
In diesem Abschnitt werden die Funktionen und die Funktionsweise der beiden in das MRS-802 integrierten Mischer erläutert.

Der Mischer

Der Mischer des MRS-802 ist in zwei Bereiche unterteilt: einen „Eingangs-Mischer“, der die Eingangssignale von den Eingangsbuchsen verarbeitet und einen „Track-Mischer“, der die Signale von den Tracks der Recorder-Sektion und der Rhythmus-Sektion verarbeitet. Beide Mischer werden im Folgenden detailliert beschrieben.

■ Eingangs-Mischer

Der Eingangs-Mischer dient der Einstellung der Empfindlichkeit der Signale, die von den INPUT-Buchsen 1 und 2 eingespeist werden. Außerdem können mit diesem Mischer verschiedene Parameter, wie beispielsweise die Balance und die Sendepegel für die Sende-/Return-Effekte, festgelegt und die Signale den entsprechenden Recorder-Tracks zugewiesen werden.



Die im Eingangs-Mischer regelbaren Parameter sind in der nachstehenden Tabelle aufgeführt.

Parameter	Beschreibung
CHO SEND	An Chorus/Delay gesendete Lautstärke (Sende-/Return-Effekt)
REV SEND	An Reverb gesendete Lautstärke (Sende-/Return-Effekt)
PAN	Links-/Rechtsposition (L/R-Kanal-Balance)
REC LVL	Lautstärke des Eingangssignals (Position des [REC LEVEL]-Reglers)

■ Track-Mischer

Der Track-Mischer dient der Verarbeitung der Wiedergabesignale der Recorder-Tracks (1 bis 8) und der Rhythmus-Sektion (Drum-Track) sowie dem Mischen dieser Signale zu einem Stereo-Sound.

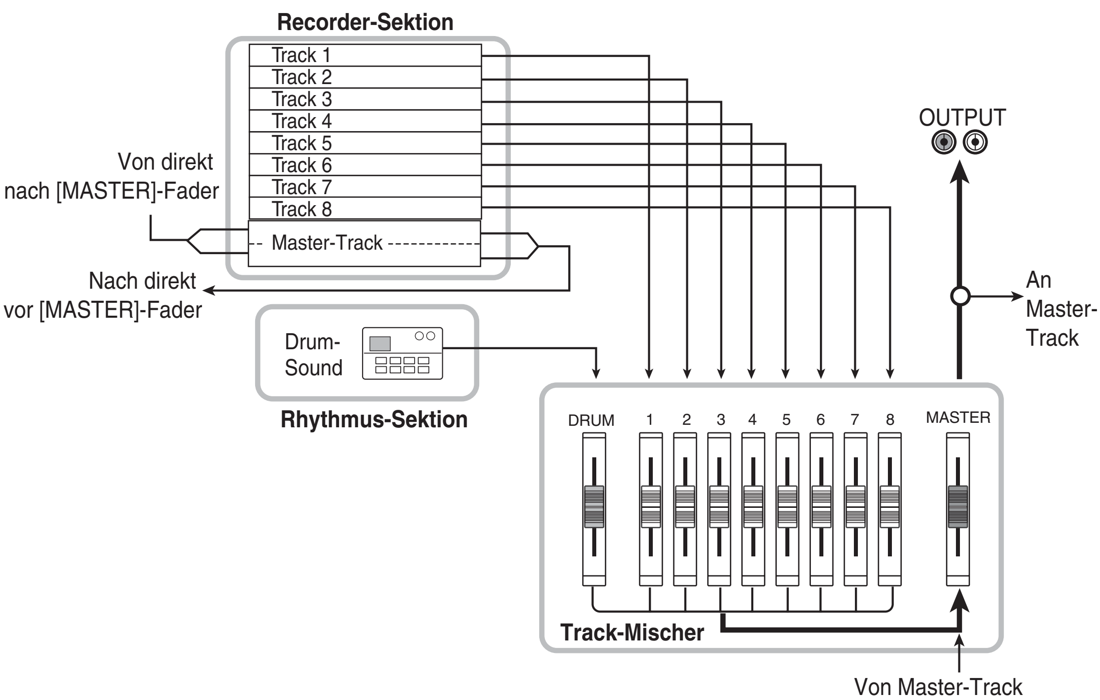
Mit den Fadern und den Statustasten lässt sich die Lautstärke für die einzelnen Tracks regeln sowie die An-/Aus-Einstellung steuern.

Das vom Track-Mischer abgemischte Signal wird über den [MASTER]-Fader an die MASTER OUTPUT-Buchsen und den Master-Track geleitet (siehe folgende Abbildung).

Die im Track-Mischer regelbaren Parameter sind in der nachstehenden Tabelle aufgeführt.

TIPP

Das Signal des Drum-Kits liegt in Stereo vor. Die Einstellungen der Links-/Rechts-Parameter für den Drum-Kanal des Track-Mischers sind deshalb aneinander gekoppelt.



Parameter	Beschreibung	Drum-Track	Track 1 bis 8	Master-Track
EQ HI G	EQ-Boost-/Cut-Wert im Hochfrequenzbereich	○	○	
EQ HI F	EQ-Boost-/Cut-Frequenz im Hochfrequenzbereich	○	○	
EQ LO G	EQ-Boost-/Cut-Wert im Niederfrequenzbereich	○	○	
EQ LO F	EQ-Boost-/Cut-Frequenz im Niederfrequenzbereich	○	○	
CHO SEND	An Chorus/Delay gesendete Lautstärke (Sende-/Return-Effekt)	○	○	
REV SEND	An Reverb gesendete Lautstärke (Sende-/Return-Effekt)	○	○	
PAN	Links-/Rechtsposition (L/R-Kanal-Balance)	○	○	
FADER	Lautstärke des Tracks oder der Rhythmus-Sektion	○	○	○
ST LINK	Kopplungsparameter von Kanälen mit ungerader/gerader Nummer		○	
V TAKE	Für Track ausgewählter V-Take		○	○

Elementarbetrieb des Eingangs-Mischers

Zuweisen von Eingangssignalen zu Tracks

In diesem Abschnitt wird erläutert, wie Sie den Pegel der an den INPUT-Buchsen 1 und 2 und der GUITAR/BASS-Buchse anliegenden Signale regeln und diese Signale an einen Track in der Recorder-Sektion senden.

1. Vergewissern Sie sich, dass das aufzuzeichnende Instrument oder Mikrofon an den INPUT-Buchsen 1 und 2 oder der GUITAR/BASS-Buchse angeschlossen ist.

HINWEIS

Wenn sowohl an die INPUT 1- als auch an die GUITAR/BASS-Buchse ein Gerät angeschlossen ist, hat das Signal an der GUITAR/BASS-Vorrang. Das Signal an INPUT 1 wird in diesem Fall ignoriert.

2. Drücken Sie die Taste [INPUT 1] oder [INPUT 2], so dass die Taste des Eingangs, an den das Instrument oder Mikrofon angeschlossen ist, leuchtet.

Das heißt, dass der Eingang aktiv ist. Wenn Sie beide Tasten gleichzeitig drücken, können Sie auch beide Eingänge wählen.

TIPP

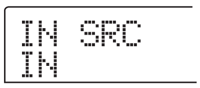
Wenn bereits ein Eingang aktiv ist (Taste leuchtet) und Sie die andere Taste drücken, erlischt die zu diesem Zeitpunkt aktive Taste und die andere wird aktiv.

3. Bedienen Sie beim Spielen des Instruments den [INPUT]-Regler für den in Schritt 2 ausgewählten Eingang, um die Eingangsempfindlichkeit einzustellen.

Nehmen Sie die Einstellung so vor, dass die [PEAK]-Anzeige beim Spielen des Instruments mit maximaler Lautstärke leicht flimmert.

4. Wenn Sie den Sound nach Durchlaufen des Einfüge-Effekts aufzeichnen möchten, drücken Sie in der Effekt-Sektion die Taste [INPUT SOURCE], und wählen Sie mit dem Drehregler als Einfügeposition für den Effekt die Einstellung „IN".

Bei Wahl der Standardeinstellungen für ein Projekt wird der Einfüge-Effekt in den Eingangs-Mischer (IN) eingefügt, und ein für Gitarren-/Bassaufnahmen geeigneter Patch wird ausgewählt.



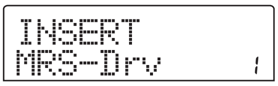
TIPP

Wenn Sie eine Aufnahme vornehmen möchten, ohne den Sound mit dem Einfüge-Effekt zu bearbeiten, drücken Sie in der Effekt-Sektion die Taste [BYPASS/TUNER]. Damit unterdrücken Sie den Einfüge-Effekt.

5. Drücken Sie die Taste [EXIT], um in das Hauptfenster zurückzukehren.

6. Drücken Sie in der Effekt-Sektion zur Auswahl eines Algorithmus eine der [INSERT EFFECT]-Tasten, und wählen Sie mit dem Drehregler den zu verwendenden Patch aus.

Die Taste leuchtet auf, und der gewählte Patch wird auf dem Display angezeigt. Drücken Sie nach Abschluss des Auswahlvorgangs zur Rückkehr ins Hauptfenster die [EXIT]-Taste.
Die Auswahl eines Patches können Sie auch mit den Tasten PATCH SELECT [▲]/[▼] der Effekt-Sektion vornehmen.



7. Steuern Sie beim Spielen des Instruments den Aufnahmepegel mit dem [REC LEVEL]-Regler.

Der [REC LEVEL]-Regler steuert den Signalpegel vor dem Senden des Signals an den Aufnahme-Track (d. h. nach Durchlaufen des Einfüge-Effekts). Die [CLIP]-Anzeige leuchtet auf, falls der Pegel zu hoch ist. Stellen Sie den Aufnahmepegel möglichst hoch ein, vermeiden Sie dabei jedoch Einstellungen, bei denen die Anzeige [CLIP] aufleuchtet.

TIPP

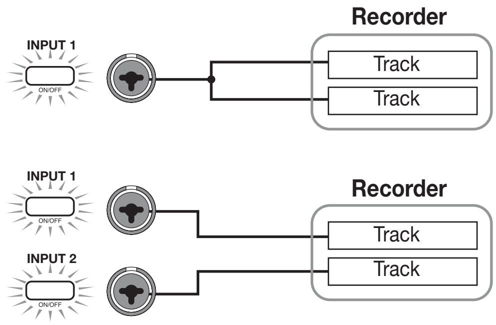
- **Der Pegel des an den Aufnahme-Track gesendeten Signals ändert sich in Abhängigkeit von den Einstellungen der Einfüge-Effektparameter. Nach dem Wechseln des Einfüge-Effekt-Patches oder der Bearbeitung der Parameter sollten Sie die Einstellung des Aufnahmepegels erneut überprüfen.**
- **Die genaue Einstellung des [REC LEVEL]-Steuerparameters kann überprüft werden, indem in der Track-Parameter-Sektion die folgenden Tasten gedrückt werden: [TRACK PARAMETER]-Taste → [INPUT 1]- (oder [INPUT 2]-Taste) und wiederholt die Ab-Cursortaste. Der mit dem [REC LEVEL]-Regler eingestellte Wert wird als Zahl angezeigt. Damit haben Sie präzise Daten zum Aufnahmepegel.**

8. Drücken Sie die Statustaste für den aufzuzeichnenden Ziel-Track (1 bis 8), so dass die Taste rot leuchtet. Der Track kann jetzt aufgenommen werden.

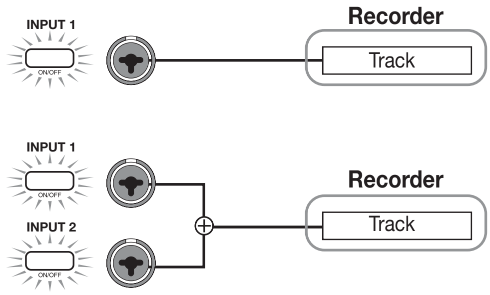
Das Eingangssignal vom Eingangs-Mischer wird an den Aufnahme-Track gesendet. Wenn Sie zwei Statustasten drücken, können Sie den Aufnahmemodus für zwei Tracks aktivieren. Mögliche Kombinationen sind: 1/2, 3/4, 5/6 und 7/8.

Der Signalfluss vom Eingangs-Mischer zu den Tracks verändert sich in Abhängigkeit von der Anzahl der Eingänge und der Aufnahme-Tracks wie folgt:

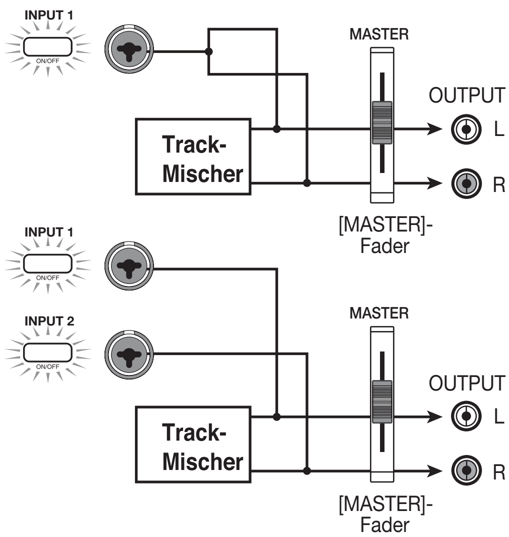
- **Zwei Mono-Tracks als Aufnahme-Tracks gewählt**



- **Ein Mono-Track als Aufnahme-Track gewählt**



- **Kein Track als Aufnahme-Track gewählt**



HINWEIS

In den obigen Abbildungen wird der Signalfluss ohne Einfüge-Effekt im Eingangs-Mischer dargestellt. Genauere Informationen zum Signalfluss mit Einfüge-Effekt finden Sie auf Seite 107.

Einstellen der Tiefe des Sende-/ Return-Effekts

Die Tiefe des Sende-/Return-Effekts kann durch Regelung der Lautstärke (Sendepegel) des Signals eingestellt werden, das vom Eingangs-Mischer an jeden einzelnen Sende-/ Return-Effekt geleitet wird (Chorus/Verzögerung, Hall). Im normalen Betriebszustand wird beim Senden des Signals vom Eingangs-Mischer an den Sende-/Return-Effekt der Effekt lediglich auf das Signal angewendet, das an den MASTER OUTPUT-Buchsen anliegt, ohne dass davon das auf einem Track aufgenommene Signal betroffen ist.

TIPP

Zur Aufnahme des durch den Sende-/Return-Effekt verarbeiteten Signals auf einem Track können Sie den Bounce-Aufnahmemodus verwenden, solange die entsprechende [INPUT 1]/[INPUT 2]-Taste aktiviert ist (→ S. 41).

1. Drücken Sie die Taste [CHORUS/DELAY] oder [REVERB], um einen Patch für den Sende-/Return-Effekt auszuwählen.

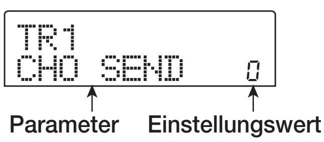
Auf dem Display wird jetzt der gegenwärtig ausgewählte Patch des entsprechenden Effekts angezeigt (Chorus/Delay oder Reverb).

2. Wählen Sie mit dem Drehregler den Patch aus, den Sie verwenden möchten.

Die Auswahl eines Patches können Sie auch mit den Tasten PATCH SELECT [▲]/[▼] der Effekt-Sektion vornehmen. Drücken Sie nach der Auswahl des Patches die Taste [EXIT], um in das Hauptfenster zurückzukehren.

3. Rufen Sie mit der [TRACK PARAMETER]-Taste der Track Parameter-Sektion und den Auf-/Ab-Cursortasten folgende Anzeige auf dem Display auf.

- **Zum Regeln des Chorus/Delay-Sendepegels**

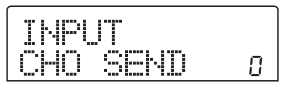


- **Zum Regeln des Reverb-Sendepegels**



4. Drücken Sie in der Eingangs-Sektion die Taste [INPUT 1] oder [INPUT 2].

Der Eingangs-Mischer (INPUT) wird als Ziel für die Einstellung des Sendepegels ausgewählt.



5. Wählen Sie mit dem Drehregler die Tiefe des Effekts aus.

Höhere Werte bewirken eine größere Effekttiefe (stärkerer Effekt). Der Bereich und die Standardwerte für die Parameter werden nachstehend aufgeführt.

- **CHORUS/DELAY SEND: 0 bis 100 (Standard: 0)**
- **REVERB SEND: 0 bis 100 (Standard: 0)**

TIPP

Wenn der Sendepegel auf dem Display angezeigt wird, schalten Sie mit der [ENTER]-Taste den Signalausgang an den Sende-/Return-Effekt ab. Durch erneutes Drücken der Taste schalten Sie das Signal wieder zu.

6. Drücken Sie nach Abschluss des Einstellungsvorgangs die Taste [EXIT].

Auf dem Display wird wieder das Hauptfenster angezeigt.

Einstellen der Balance

In diesem Abschnitt wird erläutert, wie Sie die Stereoposition des vom Eingangs-Mischer an die MASTER OUTPUT-Buchsen und die Aufnahme-Tracks gesendeten Signals oder die Balance (Lautstärkebalance zwischen beiden Kanälen) einstellen können.

1. Rufen Sie mit der [TRACK PARAMETER]-Taste der Track Parameter-Sektion und den Auf-/Ab-Cursortasten folgende Anzeige auf dem Display auf.

```
TR1
PAN            0
```

2. Drücken Sie in der Eingangs-Sektion die Taste [INPUT 1] oder [INPUT 2].

Der Eingangs-Mischer (INPUT) wird als Ziel für die Einstellung der Balance ausgewählt.

```
INPUT
PAN            0
```

3. Stellen Sie dann mit dem Drehregler den Wert des Parameters „PAN“ ein.

Für den Parameter „PAN“ können Werte im Bereich von L100 (äußerst linke Position) – 0 (Mitte) – R100 (äußerst rechte Position) gewählt werden.

4. Drücken Sie nach der Einstellung des Balance-Wertes die Taste [EXIT].

Auf dem Display wird wieder das Hauptfenster angezeigt. Die Funktion des Parameters „PAN“ ändert sich in Abhängigkeit von der Anzahl der gegenwärtig aktivierten Eingänge und der Anzahl der gegenwärtig ausgewählten Aufnahme-Tracks wie folgt:

- **Wenn kein Aufnahme-Track gewählt wurde**

Für das vom Eingangs-Mischer an die L/R-Kanäle der MASTER OUTPUT-Buchsen gesendete Signal steuert der Parameter „PAN“ die Links-/Rechts-Position (bei einem Mono-Eingang) oder die Balance (bei einem Stereo-Eingang).

- **Wenn zwei Mono-Tracks als Aufnahme-Tracks gewählt wurden**

Für das vom Eingangs-Mischer an die beiden Kanäle gesendete Signal steuert der Parameter „PAN“ die Links-/Rechts-Position (bei einem Mono-Eingang) oder die Balance (bei einem Stereo-Eingang).

- **Wenn ein Mono-Track als Aufnahme-Track gewählt wurde**

Der Parameter „PAN“ ist in diesem Fall wirkungslos.

Elementarbetrieb des Track-Mischers

Regeln von Lautstärke/Balance/EQ

Für jeden Kanal können Sie die Lautstärke, Balance (Stereoposition zwischen dem linken und rechten Kanal) und den Equalizer (EQ) einstellen.

1. Die Lautstärke eines Audio-Tracks oder des Drum-Tracks regeln Sie mit dem entsprechenden Fader.

2. Zum Regeln der Stereoposition eines Tracks oder des Drum-Tracks rufen Sie mit der [TRACK PARAMETER]-Taste der Track Parameter-Sektion und den Auf-/Ab-Cursortasten folgende Anzeige auf dem Display auf.

```
TR1
PAN            0
```

3. Drücken Sie die Statustaste für den Audio-Track oder den Drum-Track, und ändern Sie den Wert für den PAN-Parameter dann mit dem Drehregler.

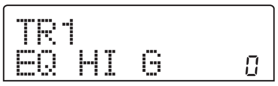
Für den Parameter „PAN“ können Werte im Bereich von L100 (äußerst linke Position) – 0 (Mitte) – R100 (äußerst rechte Position) gewählt werden.
Wenn Sie die Stereoposition eines anderen Tracks bzw. des Drum-Tracks einstellen möchten, wiederholen Sie die Schritte 2 und 3.

TIPP

- Wenn für den gewählten Ziel-Track (Audio oder Drum) die Stereo-Kopplung aktiviert ist (→ S. 77), erfolgt die Einstellung des PAN-Parameters mit der Links-/Rechts-Kanalbalance.
- Im Parameter-Fenster können Sie zur Auswahl des Audio- oder Drum-Tracks auch die Links-/Rechts-Cursortasten verwenden. Mit den Auf-/Ab-Cursortasten können Sie zwischen den Parametern umschalten.

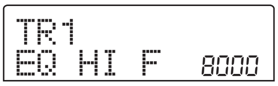
4. Zum Einstellen des EQ zeigen Sie mit den Auf-/Ab-Tasten folgendes Fenster an. Dann stellen Sie den Wert mit dem Drehregler ein.

- **EQ HI G-Parameter**



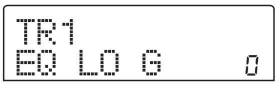
Damit regeln Sie Boost/Cut im hohen Frequenzbereich.
Bereich: -12 - 0 - 12 (dB)
Standard: 0

- **EQ HI F-Parameter**



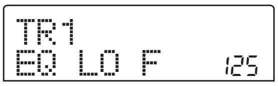
Damit regeln Sie die Übergangsfrequenz für Boost/Cut im hohen Frequenzbereich.
Bereich: 500-18000 (Hz)
Standard: 8000

- **EQ LO G-Parameter**



Damit regeln Sie Boost/Cut im niedrigen Frequenzbereich.
Bereich: -12 - 0 - 12 (dB)
Standard: 0

- **EQ LO F-Parameter**



Damit regeln Sie die Übergangsfrequenz für Boost/Cut im niedrigen Frequenzbereich.
Bereich: 40-1.600 (Hz)
Standard: 125

TIPP
- Wenn Sie während der Anzeige des EQ HIGH-Parameters die [ENTER]-Taste drücken, wird EQ HIGH deaktiviert. Durch erneutes Drücken der Taste aktivieren Sie EQ HIGH wieder. Auf dieselbe Weise können Sie EQ LOW deaktivieren und aktivieren. Drücken Sie dazu jeweils die [ENTER]-Taste, wenn der EQ LOW-Parameter angezeigt wird.

- Direkt nach dem Wechsel der Anzeige, ist der vorher gewählte Audio- oder Drum-Track weiterhin aktiv. Wechseln Sie gegebenenfalls zu einem anderen Track.

5. Legen Sie auf diese Art den EQ-Parameter für die anderen Audio-Tracks oder den Drum-Track fest.

6. Drücken Sie nach Abschluss des Einstellungsvorgangs die Taste [EXIT].

Auf dem Display wird wieder das Hauptfenster angezeigt.

Einstellen der Tiefe des Sende-/Return-Effekts

In diesem Abschnitt wird erläutert, wie Sie die Effekttiefe regeln können, indem Sie die von jedem Kanal an die Sende-/Return-Effekte (Chor/Verzögerung, Hall) übertragene Lautstärke einstellen. Durch die Erhöhung des Sendepegels wird ein tieferer Effekt erzeugt.

1. Drücken Sie die Taste [CHORUS/DELAY] oder [REVERB], um einen Patch für den Sende-/Return-Effekt auszuwählen.

Auf dem Display wird jetzt der gegenwärtig ausgewählte Patch des entsprechenden Effekts angezeigt (Chorus/Delay oder Reverb).

2. Wählen Sie mit dem Drehregler den Patch aus, den Sie verwenden möchten.

Die Auswahl eines Patches können Sie auch mit den Tasten PATCH SELECT [▲]/[▼] der Effekt-Sektion vornehmen. Nach Wahl des Patches drücken Sie die [EXIT]-Taste.

3. Rufen Sie mit der [TRACK PARAMETER]-Taste der Track Parameter-Sektion und den Auf-/Ab-Cursortasten folgende Anzeige auf dem Display auf.

- **Regeln des Chorus/Delay-Sendepegels**



- **Regeln des Reverb-Sendepegels**



4. Drücken Sie die Statustaste für den Audio- oder den Drum-Track, auf den der Effekt wirken soll.

5. Wählen Sie mit dem Drehregler die Tiefe des Effekts aus.

Höhere Werte bewirken eine größere Effekttiefe (stärkerer Effekt). Der Bereich und die Standardwerte für die Parameter werden nachstehend aufgeführt.

- **CHORUS/DELAY SEND: 0 bis 100 (Standard: 0)**
- **REVERB SEND: 0 bis 100 (Standard: 0)**

TIPP

Wenn der Sendepegel auf dem Display angezeigt wird, schalten Sie mit der [ENTER]-Taste den Signalausgang an den Sende-/Return-Effekt ab. Durch erneutes Drücken der Taste schalten Sie das Signal wieder zu.

6. Drücken Sie nach Abschluss des Einstellungsvorgangs die Taste [EXIT].

Auf dem Display wird wieder das Hauptfenster angezeigt.

Koppeln von Kanälen mit ungerader/gerader Nummer (Stereo-Kopplung)

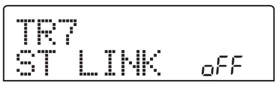
Nebeneinander liegende Mono-Kanäle mit ungerader/gerader Nummer (1/2, 3/4, 5/6, 7/8) können gekoppelt und jeweils als Stereo-Track-Paare genutzt werden. (Dieser Vorgang wird als „Stereo-Kopplung“ bezeichnet.) Die Parameter und Statustasten der beiden Kanäle mit Stereo-Kopplung funktionieren dann synchron. Gehen Sie zur Einstellung wie folgt vor:

1. Drücken Sie in der Track-Parameter-Sektion die [TRACK PARAMETER]-Taste.

2. Wählen Sie mit den Statustasten 1–8 die zwei Tracks für die Stereo-Kopplung aus.

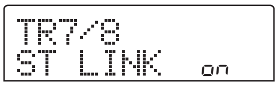
3. Drücken Sie die Ab-Cursortaste mehrmals hintereinander.

Das folgende Fenster wird angezeigt:



4. Wählen Sie mit dem Drehregler die Einstellung „ON“ aus.

Die Stereo-Kopplung wird für den ausgewählten Kanal und den daneben liegenden ungeraden/geraden Kanal aktiviert. Zum Aufheben der Stereo-Kopplung setzen Sie diesen Parameter auf „OFF“.



5. Drücken Sie nach Abschluss der Einstellung die Taste [EXIT].

Auf dem Display wird wieder das Hauptfenster angezeigt.

TIPP

Der Parameter PAN fungiert für zwei Kanäle mit Stereo-Kopplung als Parameter BALANCE, der die Lautstärkebalance zwischen den Kanälen mit einer ungeraden/geraden Nummer steuert.

HINWEIS

Verwenden Sie zur Lautstärkeregelung von Kanälen mit Stereo-Kopplung den Fader des Kanals mit der ungeraden Nummer. (Der Fader des Kanals mit der geraden Nummer ist in diesem Fall wirkungslos.)

Verwenden der Solo-Funktion

Bei Bedarf können Sie bei der Wiedergabe der Recorder-Tracks alle Tracks mit Ausnahme einer Spur stumm schalten. Diese Möglichkeit wird als „Solo-Funktion“ bezeichnet. Dies ist beispielsweise überaus praktisch, wenn Sie eine Feineinstellung der Parameter für einen bestimmten Track vornehmen möchten.

1. Wenn das Hauptfenster angezeigt wird, starten Sie die Wiedergabe der Recorder-Sektion, und drücken Sie in der Fader-Sektion die Taste [SOLO].

Die gewählte Taste leuchtet auf.

2. Wählen Sie mit der jeweiligen Statustaste (außer MASTER) einen Track für das Solo-Monitoring aus.

Die Statustaste leuchtet grün, und nur der entsprechende Track ist zu hören.

3. Drücken Sie erneut die Taste [SOLO], um die Solo-Funktion zu beenden.

Die Taste erlischt.

Speichern/Abrufen von Mischereinstellungen (Szenen-Funktion)

Die aktuellen Mischer- und Effekteinstellungen können als „Szene“ in einem speziellen Speicherbereich abgelegt und bei Bedarf manuell oder automatisch abgerufen werden. Dadurch lassen sich auf komfortable Weise verschiedene Mixe miteinander vergleichen oder Mischvorgänge automatisieren.

Eine Szene enthält die folgenden Daten:

- **Track-Parameter (jedoch nicht für die gegenwärtig ausgewählte V-Take-Nummer)**
- **Patch-Nummer/Eingabequelle für Einfüge-Effekt**
- **Patch-Nummer für Sende-/Return-Effekt (Chor/ Verzögerung, Hall)**
- **Status aller Statustasten 1 bis 8 und der [DRUM]-Statustaste (Wiedergabe, stumm)**
- **Fader-Einstellungen**

Im Speicher können bis zu 100 verschiedene Szenen enthalten sein. Szenendaten werden als Teil des gegenwärtig ausgewählten Projekts auf der internen Festplatte gespeichert.

Speichern einer Szene

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie die aktuellen Einstellungen als Szene abspeichern können.

1. Drücken Sie in der Steuer-Sektion die Taste [SCENE].

2. Wählen Sie mit dem Drehregler die Nummer der Szene aus (0–99), in der die Daten gespeichert werden sollen.

Bei Wahl einer Nummer, unter der bereits Szenendaten gespeichert sind, werden die vorhandenen Daten gelöscht und durch die neuen Daten überschrieben.

3. Drücken Sie die Taste [STORE].

In diesem Zustand können Sie einen Namen für die Szene angeben.

4. Verwenden Sie die Links-/Rechts-Cursortasten, um die blinkende Positionsanzeige auf das zu ändernde Zeichen zu setzen. Wählen Sie dann mit dem Drehregler ein Zeichen aus.

Informationen zu den verfügbaren Zeichen finden Sie auf Seite 36.

5. Wiederholen Sie gegebenenfalls Schritt 4, bis der gewünschte Name eingestellt ist.

6. Zum Starten des Speichervorgangs drücken Sie die Taste [STORE] oder [ENTER].

Die aktuellen Mischer- und Effekteinstellungen werden jetzt als Szene gespeichert. Nach Abschluss des Vorgangs kehrt das Gerät in den Zustand von Schritt 2 zurück. Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, können Sie die Taste [EXIT] drücken und so zum vorherigen Fenster zurückkehren.

7. Drücken Sie die Taste [EXIT], um in das Hauptfenster zurückzukehren.

Abrufen einer gespeicherten Szene

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie eine gespeicherte Szene wieder abrufen können.

1. Drücken Sie in der Steuer-Sektion die Taste [SCENE].

Auf der rechten Seite des Displays wird die Nummer der Szene angezeigt, die jeweils abgerufen wird.

2. Wählen Sie mit dem Drehregler die Szene aus, die abgerufen werden soll.

3. Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um die ausgewählte Szene abzurufen Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, drücken Sie die Taste [EXIT].

Bei Betätigung der Taste [ENTER] wird die Szene abgerufen, und das Gerät kehrt in den Zustand von Schritt 1 zurück. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie die Taste [EXIT].

Wenn Sie nach Auswahl einer Szene die Taste [EDIT] drücken, können Sie den Namen der Szene bearbeiten.

Automatischer Wechsel von Szenen

Wenn Sie eine Szene einer bestimmten Markierung zuweisen (→ S. 44), die an einer gewünschten Position im Song gesetzt wurde, können Szenen automatisch gewechselt werden. Dies ist insbesondere dann praktisch, wenn Sie die Misch- oder Effekteinstellungen während der Wiedergabe eines Songs ändern möchten.

1. Gehen Sie zu dem Punkt im Song, an dem Sie den Mix ändern möchten, und drücken Sie in der Steuer-Sektion die Taste [MARK].

Eine Markierung wird an diesem Punkt eingegeben. Wiederholen Sie gegebenenfalls diesen Schritt, um alle anderen Punkte zu markieren, an denen Sie Veränderungen am Mix vornehmen möchten.

2. Speichern Sie den am Anfang des Songs zu verwendenden Mix sowie alle anderen Mischeinstellungen als Szenen.

Beim Mischen in einem bestimmten Bereich sind Funktionen wie die Markierungsfunktion zum Auffinden von bestimmten Punkten (→ S. 44) und die Funktion „A-B Repeat“ (→ S. 45) sehr praktisch.

3. Vergewissern Sie sich, dass der Recorder angehalten wurde, und drücken Sie die Taste ZERO [⏮] der Transport-Sektion, um an den Anfang des Songs zurückzukehren.

Dem Anfang eines Songs (Nullposition des Zählers) ist bereits die Markierung mit der Nummer 0 zugewiesen. Zunächst ordnen Sie die Anfangsszene dieser Markierung zu.

4. Drücken Sie die Taste [MARK].

Wenn Sie die Taste [MARK] an einer Position drücken, an der eine Markierung angebracht wurde, wird ein Fenster aufgerufen, in dem Sie der entsprechenden Markierung eine Szene zuordnen können.

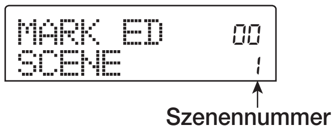


TIPP

- Wenn Sie jedoch die Taste [MARK] an einer Position drücken, an der noch keine Markierung angebracht wurde, wird diesem Punkt eine neue Markierung zugewiesen.
- Wenn rechts unten von der Markierungsnummer ein Punkt angezeigt wird, stimmt die aktuelle Position genau mit dieser Markierung überein.

5. Wählen Sie mit dem Drehregler die Nummer der Szene aus, die Sie dieser Markierung zuordnen möchten, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.

Die Szene wird mit der Markierung verknüpft. Im folgenden Beispiel ist dargestellt, wie die Szene 1 der Markierung 0 zugeordnet wird.



TIPP

Wenn Sie die Zuordnung der Szene abbrechen möchten, wählen Sie mit dem Drehregler auf die Display die Einstellung „ -- “.

6. Gehen Sie zur nächsten Markierung, an der der Mix geändert werden soll, und wiederholen Sie die Schritte 4 und 5.

7. Wenn allen Markierungen jeweils eine Szene zugeordnet wurde, drücken Sie die Taste ZERO [⏮], um an den Anfang des Songs zurückzukehren. Drücken Sie dann zur Wiedergabe die Taste PLAY [▶].

Wenn bei der Song-Wiedergabe eine Markierung erreicht wird, der eine Szene zugeordnet wurde, wird die entsprechende Szene abgerufen.

Löschen bestimmter Parameter aus einer Szene

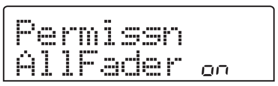
Bei Bedarf kann eine in einer Szene gespeicherte Gruppe von Parametern deaktiviert werden. Diese Parameter bleiben dann auch nach dem Abruf der jeweiligen Szene unverändert. Die folgenden Parametergruppen können festgelegt und aktiviert bzw. deaktiviert werden.

Gruppe	Option
TRACK PARAMETER	EQ HI
	EQ LO
	Chorus senden
	Reverb senden
	Pan
	Play/Mute
INSERT EFFECT	Patch-Nummer
	Eingangsquelle
CHORUS/DELAY	Patch-Nummer
REVERB	Patch-Nummer
ALL FADER	Fader-Position

Wenn Sie beispielsweise eine Abfolge automatischer Szenenänderungen programmiert haben, können Sie gegebenenfalls die Gruppe TRACK PARAMETER deaktivieren und lediglich die Parameter EQ und Balance für jeden Track manuell einstellen.

1. Drücken Sie in der Steuer-Sektion die Taste [SCENE] und dann in der Display-Sektion die Taste [UTILITY].

Das folgende Fenster wird jetzt auf dem Display angezeigt. In diesem Zustand können Sie die Fader für die einzelnen Szenen aktivieren bzw. deaktivieren.



2. Setzen Sie mit dem Drehregler die Einstellung für die Fader-Zugriffsberechtigung auf ON oder OFF.

3. Drücken Sie die anderen Tasten für Parametergruppen, um die Gruppe zu aktivieren oder zu deaktivieren.

Mit Ausnahme des Faders kann die Szenensteuerung für die anderen Gruppen durch Wahl einer der nachfolgend aufgeführten Tasten aktiviert oder deaktiviert werden.

- **TRACK PARAMETER-Gruppe**

Beliebige Statustaste außer [MASTER]-Statustaste

- **INSERT EFFECT-Gruppe**

Beliebige [INSERT EFFECT]-Taste

- **CHORUS/DELAY-Gruppe**

[CHORUS/DELAY]-Taste

- **REVERB-Gruppe**

[REVERB]-Taste

Wenn eine Gruppe aktiviert ist, leuchten die entsprechenden Tasten. Bei blinkenden Tasten ist die Gruppe jedoch deaktiviert.

TIPP

- **Die TRACK PARAMETER-Gruppe kann für die einzelnen Audio-Tracks und den Drum-Track separat aktiviert bzw. deaktiviert werden.**
- **Ferner können Sie alle Gruppen gleichzeitig mit den Auf-/Ab-Cursortasten aktivieren oder deaktivieren.**

4. Drücken Sie nach Abschluss der Einstellung die Taste [EXIT].

Auf dem Display wird wieder das Szene-Menü angezeigt.

5. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie die [EXIT]-Taste.

Der Status (aktiviert/deaktiviert) einer Parametergruppe wird als Bestandteil des jeweiligen Projekts gespeichert.

Referenz [Rhythmus]

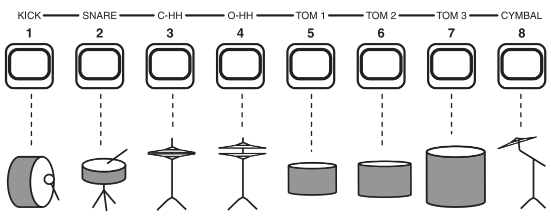
In diesem Abschnitt werden die Funktionen und Abläufe in der Rhythmus-Sektion des MRS-802 beschrieben. In dieser Sektion werden mit internen Drum-Sounds Backing-Performances erzeugt.

Die Rhythmus-Sektion

Die Rhythmus-Sektion des MRS-802 enthält eine Vielzahl von Drum-Sounds. Diese Sektion kann synchron mit dem Recorder oder als unabhängige Drum Machine betrieben werden. In diesem Abschnitt erläutern wir die grundlegenden Konzepte und Begriffe, die Sie für die Nutzung der Rhythmus-Sektion benötigen.

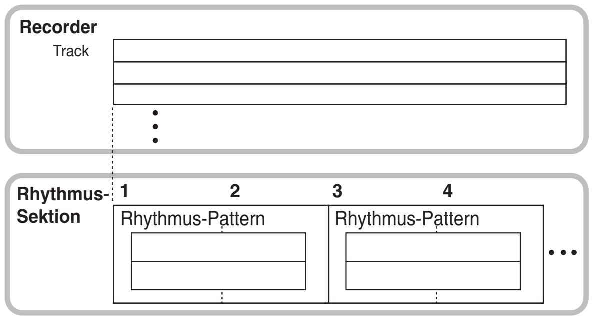
Drum-Kits

Das MRS-802 enthält verschiedene Drum- und Percussion-Sounds, die zu Drum-Kits zusammengefasst sind. Ein Drum-Kit besteht aus einer Gruppe von 24 Drum-/Percussion-Sounds. Auf dem MRS-802 befinden sich 43 verschiedene Drum-Kits. Eines davon können Sie jeweils zur Verwendung auswählen.
Ein Drum-Kit kann als Quelle für die Rhythmus-Begleitung verwendet und auch unter Verwendung eines externen MIDI-Keyboards oder -Sequenzers abgespielt werden. Mit der Statustaste des oberen Bedienfelds können Sie ferner die Drum-/Percussion-Sounds des gewählten Drum-Kits abspielen.
Das Ausgabesignal des Drum-Kits (Drum-Track) liegt am internen Mischer an. Ähnlich wie bei den herkömmlichen Audio-Tracks 1 bis 8 können Sie auch für den Drum-Track Parameter wie Lautstärke, Balance und EQ einstellen sowie den Sende-/Return-Effekt anwenden.



Rhythmus-Patterns

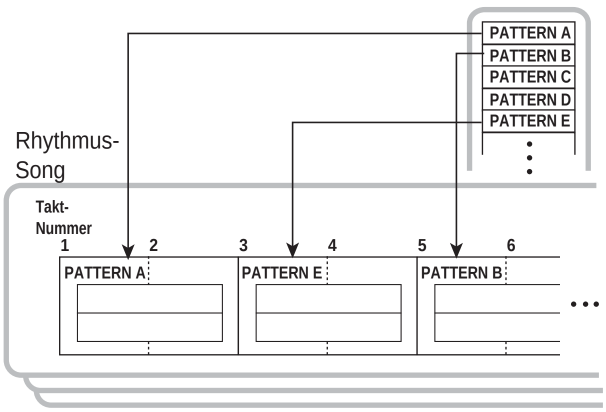
Ein neu erstelltes Projekt enthält Begleit-Patterns für jeweils bis zu 99 Takte. Diese Begleit-Patterns werden als Rhythmus-Patterns bezeichnet. Es stehen über 400 solcher Patterns zur Auswahl.



Ein Pattern können Sie unverändert übernehmen oder wahlweise in Teilen bearbeiten. Ferner können Sie unter Verwendung eines leeren Rhythmus-Patterns eigene Patterns anlegen. Die von Ihnen angelegten oder bearbeiteten Rhythmus-Patterns werden auf der Festplatte als Teil des Projekts gespeichert.

Rhythmus-Songs

Mehrere Rhythmus-Patterns, die in einer gewünschten Wiedergabereihenfolge angeordnet sind, werden zusammen als ein Rhythmus-Song bezeichnet. In einem Rhythmus-Song können Sie die Rhythmus-Pattern-Daten, die Beat-Daten, das Tempo usw. (als Events) programmieren und so die Begleitung für einen ganzen Song erzeugen.
Je Projekt können bis zu 10 Rhythmus-Songs gespeichert werden.



Rhythmus-Pattern-Modus und Rhythmus-Song-Modus

Die Rhythmus-Sektion kann in zwei Modi betrieben werden: im Rhythmus-Pattern-Modus, in dem Sie Rhythmus-Patterns anlegen und wiedergeben können, und im Rhythmus-Song-Modus, in dem Sie einen Rhythmus-Song anlegen und wiedergeben können. Es ist immer einer der beiden Modi aktiv.
Wenn der Rhythmus-Song-Modus aktiv ist, leuchtet die [SONG/PATTERN]-Taste. Ist der Rhythmus-Pattern-Modus aktiv, leuchtet sie nicht. Das Umschalten zwischen den beiden Modi erfolgt mit der [SONG/PATTERN]-Taste.



Rhythmus-Pattern-Modus
Aus



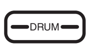
Rhythmus-Song-Modus
Leuchtet

Synchronisieren der Recorder-Sektion und der Rhythmus-Sektion

In der Grundeinstellung arbeitet die Rhythmus-Sektion des MRS-802 synchron mit der Recorder-Sektion. Wenn Sie mit der Transport-Sektion die Recorder-Sektion starten, beginnt auch die Wiedergabe des Rhythmus-Patterns bzw. Rhythmus-Songs. Auf Wunsch können Sie die Rhythmus-Sektion von der Recorder-Sektion abkoppeln und sie als eigenständige Drum Machine nutzen.

Wenn Sie bei angezeigtem Hauptfenster die [DRUM]-Taste drücken, so dass sie leuchtet, wird die Rhythmus-Sektion von der Recorder-Sektion abgekoppelt. In diesen Zustand wird bei Betrieb des Transports lediglich die Wiedergabe der Rhythmus-Sektion gestartet. Die Recorder-Sektion bleibt angehalten.
Zum Wiederherstellen des ursprünglichen Zustands drücken Sie die [EXIT]-Taste, bis die [DRUM]-Taste erlischt.

Aus



Recorder-Sektion und Rhythmus-Sektion synchronisiert

Leuchtet



Recorder-Sektion und Rhythmus-Sektion nicht synchronisiert

Wiedergabe von Rhythmus-Patterns

In diesem Abschnitt wird erläutert, wie Sie Rhythmus-Patterns abspielen und wie Sie das Tempo ändern sowie ein Drum-Kit auswählen.

Auswahl und Wiedergabe eines Rhythmus-Patterns

In diesem Abschnitt wird die Auswahl und Wiedergabe eines der Rhythmus-Patterns in einem Projekt erläutert.

HINWEIS

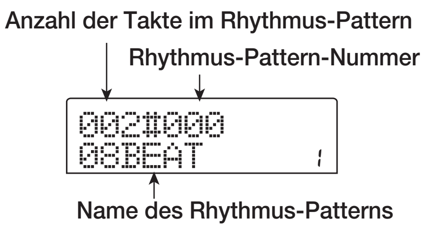
Bevor Sie mit der folgenden Prozedur fortfahren, müssen Sie sich davon überzeugen, dass sich der [DRUM]- und der [MASTER]-Fader auf dem oberen Bedienfeld in der oberen Stellung befinden und dass die [DRUM]-Statustaste leuchtet.

1. Drücken Sie im Hauptfenster die [DRUM]-Taste.

Die Taste leuchtet auf, und die Rhythmus-Sektion wird von der Recorder-Sektion getrennt und kann separat verwendet werden.

2. Überzeugen Sie sich davon, dass die [SONG/PATTERN]-Taste nicht leuchtet. Falls doch, drücken Sie sie, damit sie erlischt.

Wenn die [SONG/PATTERN]-Taste inaktiv ist, ist der Rhythmus-Pattern-Modus als Betriebsmodus für die Rhythmus-Sektion aktiviert. Im Rhythmus-Pattern-Modus werden auf dem Display verschiedene Informationen zum gegenwärtig aktiven Rhythmus-Pattern angezeigt.



TIPP

Über das Hauptfenster können Sie auch direkt die oben abgebildete Anzeige aufrufen. Dazu drücken Sie wiederholt die [SONG/PATTERN]-Taste. Dabei blinkt die [DRUM]-Taste. Das heißt, dass die Recorder- und die Rhythmus-Sektion synchron bleiben.

3. Wählen Sie mit dem Drehregler das wiederzugebende Rhythmus-Pattern aus.

Die Auswahl eines Patterns können Sie auch mit Hilfe der Auf-/Ab-Cursortasten vornehmen.

4. Drücken Sie die Taste PLAY [▶].

Die Wiedergabe des Rhythmus-Patterns beginnt (unabhängig von der Recorder-Sektion).

TIPP

- Wenn Sie zur Auswahl eines anderen Patterns bei laufender Wiedergabe in der Rhythmus-Sektion den Drehregler verwenden, beginnt die Wiedergabe des neuen Patterns nach Erreichen des Endpunktes des aktuellen Patterns.
- Wenn Sie bei laufender Wiedergabe in der Rhythmus-Sektion mit den Auf-/Ab-Cursortasten zu einem anderen Pattern umschalten, beginnt die Wiedergabe des neuen Patterns sofort.

5. Wenn Sie die Rhythmus-Sektion stumm schalten möchten, drücken Sie die [DRUM]-Statustaste.

Die Taste erlischt, und die Rhythmus-Sektion ist stumm geschaltet. Zum Aufheben der Stummschaltung drücken Sie erneut die [DRUM]-Statustaste.

6. Zum Anhalten der Wiedergabe drücken Sie die Taste STOP [■].

Das Rhythmus-Pattern wird angehalten.

7. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].

Die [DRUM]-Taste erlischt, und die Recorder- und die Rhythmus-Sektion laufen wieder synchron.

TIPP

- Wenn Sie bei angezeigtem Hauptfenster die Taste PLAY [▶] drücken, können Sie gleichzeitig die Wiedergabe der Recorder-Sektion starten.
- Sie können Rhythmus-Pattern-Daten aus einem anderen auf der Festplatte gespeicherten Projekt laden (→ S. 101).

Ändern des Tempos eines Rhythmus-Patterns

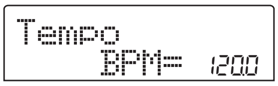
Das Tempo eines Rhythmus-Patterns ist variierbar.

1. Wenn das Hauptfenster angezeigt wird, drücken Sie die Taste [DRUM]. Die Taste muss dann leuchten.

2. Überzeugen Sie sich davon, dass die [SONG/PATTERN]-Taste nicht leuchtet. Falls doch, drücken Sie sie, damit sie erlischt.

3. Drücken Sie im Rhythmus-Pattern-Modus in der Rhythmus-Sektion die Taste [TEMPO].

Der aktuelle Tempowert wird in BPM (Beats pro Minute) angezeigt.



4. Regeln Sie mit dem Drehregler das Tempo.

Das Tempo lässt sich in Schritten von 0,1 im Bereich von 40 bis 250 (BPM) regeln. Nach Start der Wiedergabe des Rhythmus-Patterns lässt sich das Tempo auch durch Drücken der Taste PLAY [▶] ändern.

5. Wenn Sie das Tempo von Hand einstellen möchten, tippen Sie zwei- oder mehrmals im gewünschten Tempo auf die [TEMPO]-Taste.

Das Intervall zwischen den letzen beiden Tastenberührungen wird automatisch erkannt und als neues Tempo festgelegt.

6. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].

TIPP

- Das von Ihnen hier vorgegebene Tempo gilt für alle im Rhythmus-Pattern-Modus wiedergegebenen Rhythmus-Patterns und für Rhythmus-Songs, bei denen noch keine Tempodaten eingegeben wurden.
- Das Tempo können Sie auch über das Hauptfenster ändern.

HINWEIS

Wenn Sie während des Abspielens der Rhythmus-Patterns eine Aufzeichnung auf den Recorder-Tracks vornehmen und zu einem späteren Zeitpunkt dann das Tempo der Rhythmus-Patterns ändern, laufen die beiden Gruppen von Performances nicht mehr synchron. Wenn Sie beim Abspielen von Rhythmus-Patterns eine Aufzeichnung auf dem Recorder vornehmen möchten, müssen Sie sich deshalb zunächst für ein Tempo entscheiden.

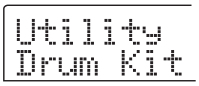
Aufrufen eines neuen Drum-Kits

Welches Drum-Kit von der Rhythmus-Sektion verwendet wird, ist variierbar. Das gewählte Drum-Kit wird auf alle Rhythmus-Patterns und Rhythmus-Songs angewendet.

1. Wenn die Rhythmus-Sektion angehalten ist, drücken Sie im Hauptfenster die [DRUM]-Taste.

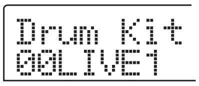
2. Drücken Sie die [UTILITY]-Taste.

Das Utility-Menü für die Rhythmus-Sektion wird angezeigt.



3. Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Auf dem Display wird daraufhin Folgendes angezeigt.
In diesem Zustand können Sie ein Drum-Kit wählen.



4. Wählen Sie mit dem Drehregler das gewünschte Drum-Kit aus, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.

Das gewählte Drum-Kit wird geladen, und das Gerät kehrt in den Zustand von Schritt 3 zurück. Eine Liste der verfügbaren Drum-Kits finden Sie im Anhang am Ende dieses Handbuchs.

5. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].

Anlegen eines Rhythmus-Songs

Auf dem MRS-802 können Sie bis zu 10 Rhythmus-Songs pro Projekt speichern. Aus diesen wählen Sie einen für die Bearbeitung oder Wiedergabe aus.
Ein Song kann bis zu 999 Takte von Rhythmus-Patterns enthalten. Nach Eingabe von Patterns werden zur Vervollständigung des Songs Tempo- und andere Informationen hinzugefügt.

Auswählen eines Rhythmus-Songs

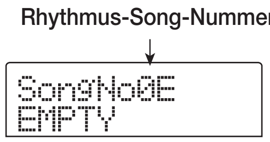
Zunächst wählen Sie den Rhythmus-Song, in den die Rhythmus-Patterns eingegeben werden sollen.

TIPP
Wenn Sie mit dem MRS-802 ein neues Projekt anlegen, sind alle Rhythmus-Songs zunächst leer.

1. Wenn das Hauptfenster angezeigt wird, drücken Sie die [DRUM]-Taste. Die Taste muss dann leuchten.

2. Drücken Sie die [SONG/PATTERN]-Taste, so dass sie leuchtet.

Bei leuchtender [SONG/PATTERN]-Taste wird die Rhythmus-Sektion im Rhythmus-Song-Modus betrieben. Sie können also Rhythmus-Songs anlegen und wiedergeben. Auf dem Display werden die Nummer und der Name des Rhythmus-Songs (bzw. „EMPTY“) angezeigt.



TIPP
Über das Hauptfenster können Sie auch direkt die oben abgebildete Anzeige aufrufen. Dazu drücken Sie wiederholt die [SONG/PATTERN]-Taste. Dabei blinkt die [DRUM]-Taste. Das heißt, dass die Recorder- und die Rhythmus-Sektion synchron bleiben.

3. Wählen Sie mit dem Drehregler eine Rhythmus-Song-Nummer zwischen 0 und 9.

4. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].

Eingabe von Rhythmus-Pattern-Daten

In diesem Abschnitt wird die Eingabe von Rhythmus-Pattern-Daten in einen leeren Rhythmus-Song in der gewünschten Wiedergabereihenfolge erläutert. Folgende zwei Eingabeverfahren gibt es:

- **Sprungeingabe**

Bei diesem Verfahren legen Sie die Rhythmus-Patterns einzeln nacheinander an, indem Sie eine Pattern-Nummer und die Anzahl der Takte festlegen. Die Eingabe kann an jeder Stelle im Song erfolgen. Bei der Wiedergabe eines Rhythmus-Patterns können Sie auch zum nächsten Rhythmus-Pattern umschalten. Dieses Verfahren eignet sich für das Festlegen von Patterns im Detail.

- **FAST (Formula Assisted Song Translator)**

Bei diesem Verfahren wird mit Hilfe einfacher Formeln die Wiedergabe von Rhythmus-Patterns vom Start bis zum Ende festgelegt. Das Ergebnis wird in einem Vorgang in den Rhythmus-Song geschrieben. Dieses Verfahren eignet sich besonders für die mechanische Eingabe unter Verwendung einer Partitur und für sich häufig wiederholende Rhythmus-Patterns. Die Eingabe an einer beliebigen Stelle im Song ist bei diesem Verfahren nicht möglich.

Die Schritte für die einzelnen Verfahren werden nachfolgend beschrieben.

Sprungeingabe

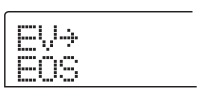
Bei diesem Verfahren legen Sie die Pattern-Nummer und die Anzahl der Takte einzeln nacheinander fest und geben so das Pattern ein.

1. Drücken Sie im Rhythmus-Song-Modus ([SONG/ PATTERN]-Taste leuchtet) die [DRUM]-Taste (muss leuchten).

Damit Rhythmus-Patterns eingegeben und bearbeitet werden können, muss die [DRUM]-Taste leuchten und damit die Rhythmus- von der Recorder-Sektion abgekoppelt sein.

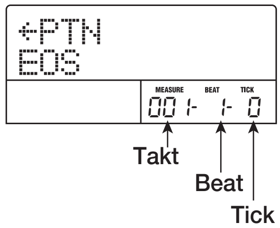
2. Drücken Sie die Taste REC [●].

Die Taste leuchtet auf, und die Nummer des Rhythmus-Patterns sowie die anderen Informationen können eingegeben werden. Auf dem Display wird daraufhin Folgendes angezeigt:



Während der Sprungeingabe eines Rhythmus-Songs werden in der ersten Zeile des Displays das gerade aktive Element und in der zweiten Zeile der Einstellungswert für dieses Element angezeigt. Da ein leerer Rhythmus-Song noch keine Daten enthält, wird in der zweiten Zeile des Displays „EOS“ (End Of Song) angezeigt. Das gibt das Ende des Rhythmus-Songs an.

3. Drücken Sie die Auf-/Ab-Cursortasten, um die Anzeige „ ← PTN“ in der oberen Zeile des Displays aufzurufen.



Während der Sprungeingabe wählen Sie mit den Auf-/Ab-Cursortasten einen Menüpunkt. Mit den Links-/Rechts-Tasten ändern Sie die aktuelle Position. Die folgenden Menüpunkte können mit den Auf-/Ab-Cursortasten gewählt werden.

Parameter	Beschreibung
EV→	Event-Informationen am aktuellen Punkt
PTN	Rhythmus-Pattern
TimSig	Beat
DrVOL	Drum-Kit-Lautstärke
Tempo	Tempo

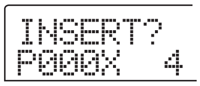
TIPP

Wenn ein anderer Eintrag als „EV→“ gewählt wird und keine Daten für die aktuelle Position eingegeben wurden, wird vor dem Menüeintrag ein Pfeil „ ← “ angezeigt (Beispiel: ← PTN). Das heißt, das die Dateneingabe an einem vorigen Punkt noch Gültigkeit hat.

Wenn „PTN“ gewählt wurde, wird in der ersten Zeile des Display der Pattern-Eingabe für den aktuellen Punkt und in der zweiten Zeile der Name des Patterns angezeigt. Da ein leerer Rhythmus-Song noch keine Daten enthält, wird in der ersten Zeile des Displays „ ← PTN“ angezeigt. Die zweite Zeile ist leer.

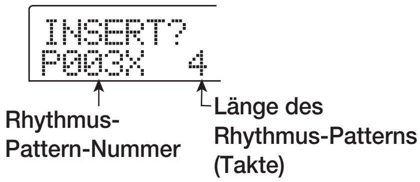
4. Drücken Sie die Taste [INSERT/COPY], um die Anzeige „INSERT?“ aufzurufen.

Wenn „INSERT?“ angezeigt wird, können an der aktuellen Position neue Rhythmus-Pattern-Daten eingegeben werden.



5. Wählen Sie mit dem Drehregler das einzugebende Rhythmus-Pattern aus.

Die Nummer und die Länge (in Takten) des ausgewählten Rhythmus-Patterns wird angezeigt.



6. Stellen Sie die Länge des Rhythmus-Patterns gegebenenfalls mit Hilfe der Auf-/Ab-Cursortasten ein.

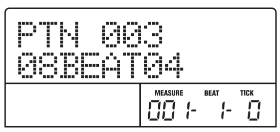
Wenn Sie das Rhythmus-Pattern verlängern, beginnt die Wiedergabe nach Ende des Patterns von vorn. Wenn Sie für das Rhythmus-Pattern eine kürzere Dauer festlegen, wird im Song vor Ende der Wiedergabe des aktuellen Patterns zum nächsten Rhythmus-Pattern umgeschaltet.

TIPP

Dieser Vorgang hat keine Auswirkung auf das ursprüngliche Rhythmus-Pattern.

7. Drücken Sie zum Abschließen des Rhythmus-Patterns die [ENTER]-Taste.

Die Rhythmus-Pattern-Daten werden an der aktuellen Position eingegeben. (Die Anzeige „EOS“ wird um die Anzahl der eingegebenen Takte nach hinten verschoben.)

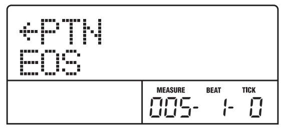


TIPP

Bei der Eingabe von Rhythmus-Pattern-Daten werden am selben Punkt im Rhythmus-Song automatisch die Events „TimSig“ (Beat) und „DrVOL“ (Drum-Track-Volume) eingefügt. Die Werte für diese Events können später geändert werden.

8. Bewegen Sie sich durch wiederholtes Drücken der Rechts-Cursortaste an die Stelle, an der das nächste Rhythmus-Pattern eingegeben werden soll.

Bei jedem Drücken einer Links-/Rechts-Cursortaste verschiebt sich die aktuelle Position um einen Takt nach hinten oder vorn. Wenn Sie das Ende des Rhythmus-Songs erreicht haben, wird auf dem Display „EOS“ angezeigt.



TIPP

Wenn Sie an einen Punkt nach dem letzten Takt springen, für den Pattern-Daten eingegeben wurden, wird „← PTN“ angezeigt. Der Pfeil gibt an, dass die an einem vorherigen Punkt eingegebenen Daten (in diesem Fall Pattern-Daten) noch Gültigkeit haben.

9. Geben Sie unter Wiederholung der Schritte 4 bis 8 die Rhythmus-Patterns für den gesamten Song ein.

Der Rhythmus-Song wird um die Anzahl der neu von Ihnen eingegebenen Takte verlängert. Die Anzeige „EOS“ verschiebt sich entsprechend.

10. Geben Sie unter Wiederholung dieses Vorgangs die Rhythmus-Patterns für den gesamten Song ein.

11. Wenn die Eingabe für einen Rhythmus-Song abgeschlossen ist, drücken Sie die Taste STOP [■].

Die Taste REC [●] erlischt, und das Anzeigefenster für den Rhythmus-Song wird wieder aufgerufen. Wenn Sie die Ergebnisse Ihrer Eingabe prüfen möchten, drücken Sie die Taste PLAY [▶].

12. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie bei angehaltener Rhythmus-Sektion die Taste [EXIT].

Um ein Rhythmus-Pattern nach der Eingabe zu bearbeiten, führen Sie bei leuchtender Taste REC [●] folgende Schritte aus.

HINWEIS

- **Wenn Sie den Rhythmus-Song in diesem Zustand abspielen, werden das zuletzt gewählte Drum-Kit und Tempo verwendet.**
- **Zum Wechseln des Drum-Kits rufen Sie das Utility-Menu auf und wählen ein neues Drum-Kit. (Es kann nicht für jeden Rhythmus-Song einzeln ein Drum-Kit festgelegt werden.)**
- **Zum Festlegen der Tempodaten für einen Rhythmus-Song geben Sie zu Beginn die Tempodaten ein (→ S. 90).**

■ So wählen Sie ein Pattern, das Sie eingeben, erneut:

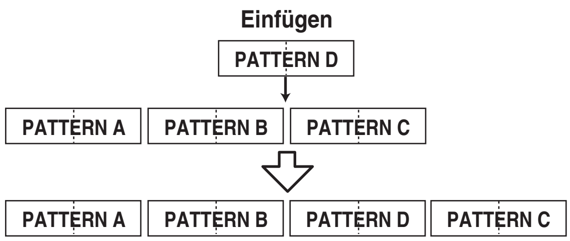
Verwenden Sie die Links-/Rechts-Cursortasten, um die gewünschten Rhythmus-Pattern-Daten aufzurufen, und wählen Sie dann mit dem Drehregler ein neues Pattern. Wenn Sie einen Punkt aufrufen, an dem keine Pattern-Informationen vorliegen („← PTN“ in der ersten Zeile des Displays), können Sie für diesen Punkt Rhythmus-Pattern-Informationen eingeben.

HINWEIS

Beachten Sie dabei, dass die neu eingegebenen Rhythmus-Pattern-Informationen bis zum nächsten Punkt Gültigkeit haben, für den wieder Rhythmus-Pattern-Informationen vorliegen.

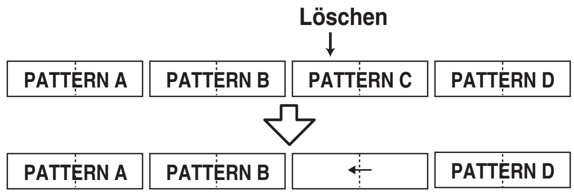
■ So fügen Sie ein neues Pattern in den Rhythmus-Song ein:

Verwenden Sie die Links-/Rechts-Cursortasten, um den Punkt aufzurufen, an dem Rhythmus-Pattern-Daten eingegeben werden sollen, und führen Sie dann die Schritte 4 bis 7 aus. Die neuen Rhythmus-Pattern-Daten werden an der aktuellen Position eingefügt, und nachfolgende Rhythmus-Pattern-Daten werden entsprechend der Länge dieses Patterns nach hinten verschoben.



■ So löschen Sie Rhythmus-Pattern-Daten:

Verwenden Sie die Links-/Rechts-Cursortasten, um den Punkt aufzurufen, an dem Rhythmus-Pattern-Daten gelöscht werden sollen, und drücken Sie dann die [DELETE/ERASE]-Taste. Die Rhythmus-Pattern-Daten werden gelöscht, und auf dem Display wird „← PTN“ angezeigt. Das heißt, dass mit der Wiedergabe des vorigen Patterns fortgefahren wird.

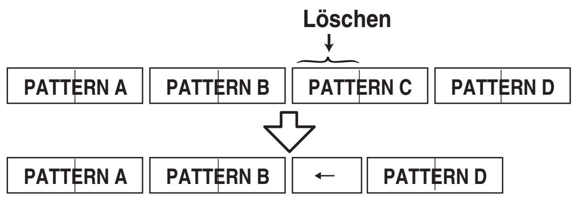


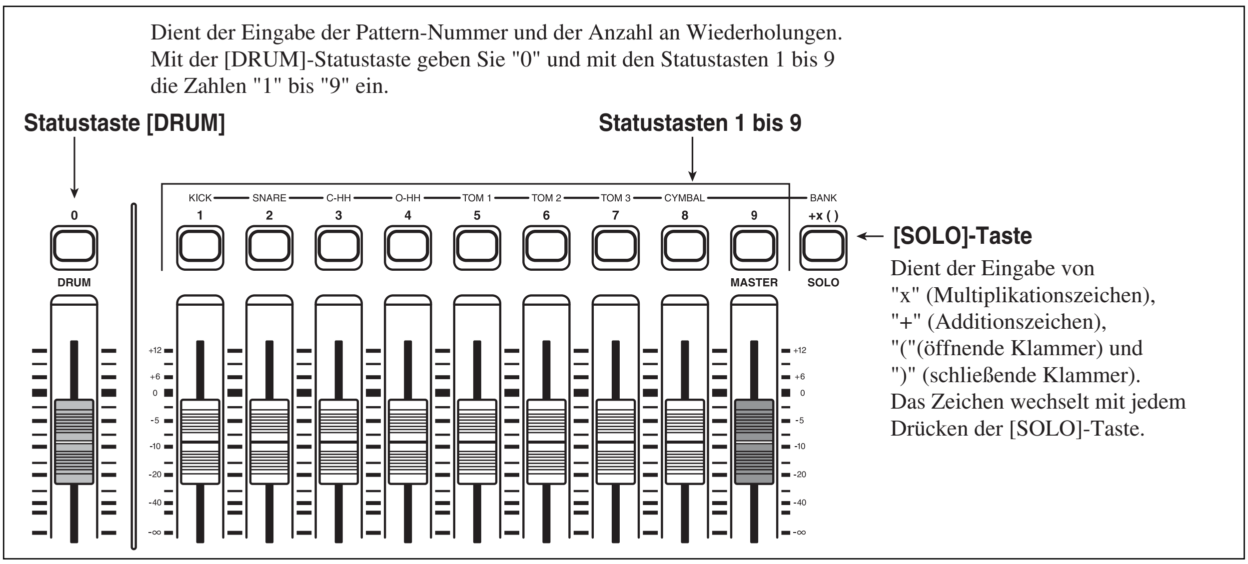
HINWEIS

Am Anfang eines Rhythmus-Songs aufgezeichnete Rhythmus-Pattern-Daten lassen sich nicht löschen.

■ So löschen Sie einen bestimmten Takt:

Rufen Sie durch Drücken der Links-/Rechts-Cursortasten den Beginn des zu löschenden Taktes auf. Drücken Sie dann mehrmals die Auf-Cursortaste, um die Anzeige „EV→“ aufzurufen. Drücken Sie anschließend die [DELETE/ERASE]-Taste und dann die [ENTER]-Taste. Der aktuelle Takt wird gelöscht, und nachfolgende Rhythmus-Pattern-Daten werden nach vorn verschoben. Wenn Sie den ersten Takt eines aus zwei Takten bestehenden Rhythmus-Patterns löschen, bleibt der zweite Takt erhalten. Auf dem Display wird daraufhin „ ← PTN“ angezeigt.





FAST-Eingabe

Beim FAST-Verfahren (Formula Assisted Song Translator) wird mit Hilfe einfacher Formeln die Wiedergabe von Rhythmus-Patterns vom Start bis zum Ende festgelegt. Für die Eingabe von Zahlen werden die Statustasten und die [SOLO]-Taste in der Fader-Sektion verwendet. Dies wird nachstehend erläutet.

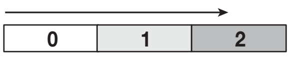
Für das Anlegen einer Rhythmus-Pattern-Sequenz gelten folgende Grundregeln:

- **Wahl des Patterns**

Geben Sie mit den Statustasten 1 bis 9 und der [DRUM]-Statustaste eine Pattern-Nummer (bis zu drei Stellen) ein. Auf dem Display wird die Nummer des Patterns angezeigt.

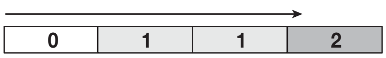
- **Aneinanderreihen von Patterns**

Reihen Sie die Patterns mit dem Symbol „+“ aneinander. Wenn Sie beispielsweise ***0 + 1 + 2*** eingeben, erzielen Sie folgende Wiedergabereihenfolge:



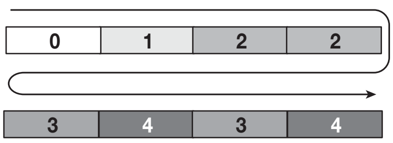
- **Wiederholung von Patterns**

Legen Sie mit dem Symbol „x“ die Wiederholung von Patterns fest. Wie in der herkömmlichen Arithmetik hat ein Multiplikationszeichen Vorrang vor dem Additionszeichen. Wenn Sie beispielsweise ***0 + 1 x 2 + 2*** eingeben, erzielen Sie folgende Wiedergabereihenfolge:

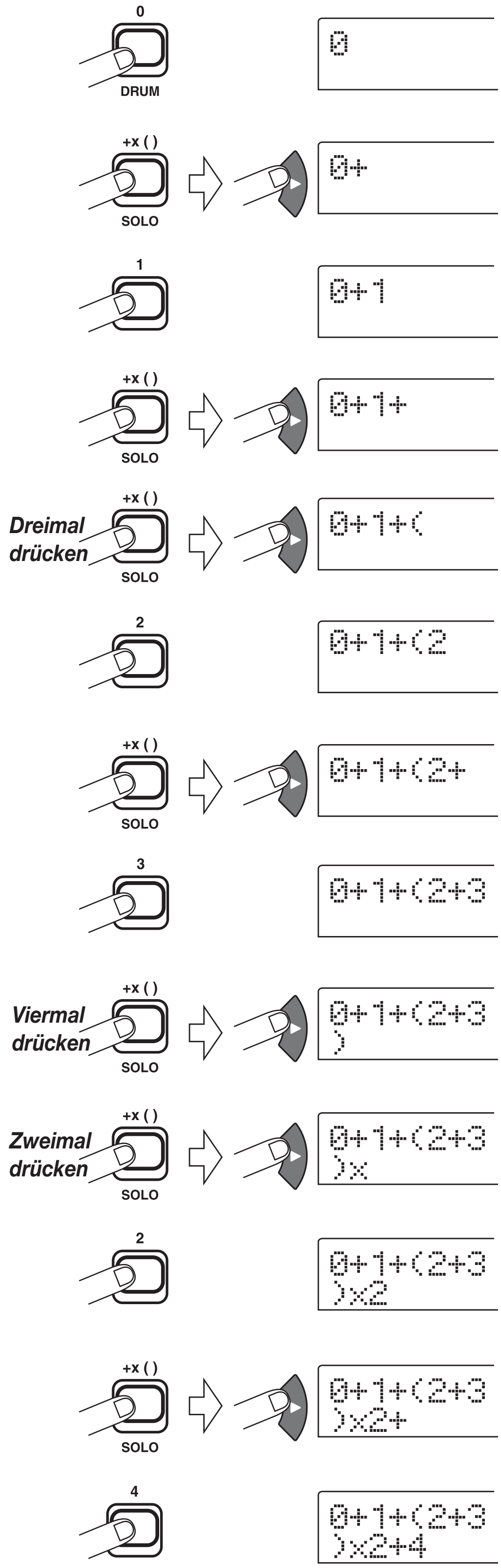


- **Verknüpfung von Patterns**

Mit „(“ und „)“ können Sie eine Gruppe von Patterns zur Wiederholung miteinander verknüpfen. In Klammern eingeschlossene Zeichenfolgen werden dabei als eine Einheit verarbeitet. Wenn Sie beispielsweise ***0 + 1 +2 x 2 + (3 +4) x 2*** eingeben, erzielen Sie folgende Wiedergabereihenfolge:



Mit dem folgenden Beispiel wird das Erzeugen der Rhythmus-Pattern-Abfolge ***0 → 1 → 2 → 3 → 2 → 3 → 4*** veranschaulicht.



TIPP

Wenn die Formel nicht auf zwei Zeilen passt, werden die Zeichen nacheinander in den sichtbaren Bereich gerückt. Wenn Sie sich mit den Links-/Rechts-Cursortasten an die Eingabeposition bewegen, verschiebt sich auf dem Display auch die Zeile entsprechend.

Nach dem Festlegen von Rhythmus-Patterns für den ganzen Song mit dem FAST-Eingabeverfahren, drücken Sie die [ENTER]-Taste, um die Rhythmus-Patterns in den Song zu schreiben.

HINWEIS

- **Mit dem FAST-Verfahren lässt sich ein Song nur in einem Vorgang vom Anfang bis zum Ende schreiben. Das Schreiben eines Songteils oder das Bearbeiten des Inhalts ist nicht möglich.**
- **Wenn Sie einen mit diesem Verfahren angelegten Rhythmus-Song bearbeiten möchten, bearbeiten Sie die Formel und schreiben den ganzen Song dann neu. Wahlweise können Sie auch mit dem Sprungeingabe-verfahren arbeiten.**
- **Mit dem FAST-Eingabeverfahren lässt sich auch ein Phrase-Loop programmieren (→ S. 67).**

1. Drücken Sie im Rhythmus-Song-Modus ([SONG/PATTERN]-Taste leuchtet) die [DRUM]-Taste (muss leuchten).

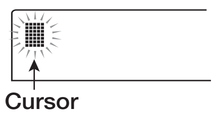
2. Drücken Sie die [EDIT]-Taste.

Das Bearbeitungsmenü für den Rhythmus-Song wird angezeigt.



3. Drücken Sie die Links-/Rechts-Cursortaste, um die Anzeige „EDIT FAST“ auf dem Display aufzurufen. Dann drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Das Eingabefenster für FAST wird angezeigt.



4. Geben Sie mit den Tasten 1 bis 9, der [DRUM]- und der [SOLO]-Taste die Formeln für das Erzeugen des Rhythmus-Songs ein.

Die Eingabeprinzipien für Formeln werden auf Seite 88 erläutert. Wenn Ihnen bei der Eingabe ein Fehler unterläuft, korrigieren Sie ihn wie folgt:

- **Einfügen einer Zahl oder eines Symbols**

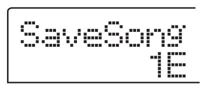
Springen Sie mit den Links-/Rechts-Cursortasten an die Position, an der eine neue Zahl oder ein Symbol eingefügt werden soll.

- **Löschen einer Zahl oder eines Symbols**

Verwenden Sie die Links-/Rechts-Cursortasten, um an die Position zu springen, an der eine Zahl oder ein Symbol gelöscht werden soll. Drücken Sie dann die Taste [DELETE/ERASE]. Die Zahl bzw. das Symbol wird gelöscht, und die nachfolgenden Zahlen und Symbole werden entsprechend verschoben.

5. Wenn die Formel vollständig ist, drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Ein Fenster für das Auswählen des zu schreibenden Songs wird angezeigt.
Wählen Sie mit dem Drehregler den Song aus.



TIPP

In der zweiten Zeile des Displays wird die Nummer des Rhythmus-Songs angezeigt. Wenn rechts neben der Nummer ein „E“ steht, ist der Rhythmus-Song leer.

6. Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Der Schreibvorgang erfolgt, und das Gerät kehrt in den Zustand von Schritt 2 zurück. Wenn Sie die Ergebnisse Ihrer Eingabe prüfen möchten, drücken Sie die Taste PLAY [▶].

TIPP

- **Mit dem FAST-Verfahren eingegebene Formeln werden für die einzelnen Projekte gespeichert. Gegebenenfalls können Sie die Schritte 1 bis 3 wiederholen, um die Formeln aufzurufen, die Zahlen zu bearbeiten und den Song neu zu schreiben.**
- **Wenn Sie einen Song bearbeiten, wird der gesamte Rhythmus-Song neu geschrieben. Das Schreiben eines Songteils oder das Bearbeiten des Inhalts ist nicht möglich.**
- **Ob das Sprungeingabe- oder das FAST-Eingabeverfahren verwendet wurde, spielt für den fertigen Song keine Rolle. Ein mit dem FAST-Verfahren geschriebener Song kann deshalb mit dem Sprungeingabeverfahren bearbeitet werden.**

7. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie bei angehaltener Rhythmus-Sektion die Taste [EXIT].

HINWEIS

- Wenn Sie den Rhythmus-Song in diesem Zustand abspielen, werden das zuletzt gewählte Drum-Kit und Tempo verwendet.
- Zum Wechseln des Drum-Kits rufen Sie das Utility-Menu auf und wählen ein neues Drum-Kit. (Es kann nicht für jeden Rhythmus-Song einzeln ein Drum-Kit festgelegt werden.)
- Zum Festlegen der Tempodaten für einen Rhythmus-Song geben Sie zu Beginn die Tempodaten ein (→ S. 90).

Eingabe anderer Event-Daten

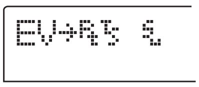
Nach der Eingabe von Rhythmus-Pattern-Daten in einen Rhythmus-Song können Sie verschiedene andere Daten wie Tempo und Lautstärke der Rhythmus-Sektion eingeben. Diese Daten werden als Event-Daten bezeichnet.

1. Drücken Sie im Rhythmus-Song-Modus ([SONG/PATTERN]-Taste leuchtet) die [DRUM]-Taste (muss leuchten).

2. Drücken Sie die Taste REC [●].

Jetzt ist die Sprungeingabe für den Rhythmus-Song möglich.

3. Drücken Sie wiederholt die Auf-Cursortaste, um die Anzeige „EV→" auf dem Display aufzurufen.



In diesem Fenster können Sie prüfen, welche Event-Daten an der aktuellen Position vorliegen. Das Symbol nach „EV→" (z. B. „Pt" oder „TS") gibt die Art des Events an. Die verfügbaren Events und die entsprechenden Symbole sind in der nachfolgenden Tabelle aufgeführt.

Event-Typ	Symbol	Inhalt	Bereich
Ptn	Pt	Rhythmus-Pattern-Nummer	000 – 510
TimSig	TS	Takt	1 – 8(1/4 – 8/4)
Tempo	♩	Tempo	40.0 – 250.0
DrVOL	[illegible]	Drum-Track-Lautstärke	0 – 15

TIPP

- Wenn für den Rhythmus-Song keine Tempo-Daten eingegeben wurden, wird das gegenwärtig für die Rhythmus-Sektion festgelegte Tempo genutzt. Damit ein Rhythmus-Song immer im selben Tempo abgespielt wird, sollten Sie am Anfang des Songs Tempo-Daten eingeben.
- Auf Wunsch können Sie das Tempo eines Songs während seiner Wiedergabe regeln. Dazu drücken Sie mehrmals hintereinander die [TEMPO]-Taste. Dem Display können Sie das eingestellte Tempo entnehmen.

4. Gehen Sie zu dem Punkt, an dem Sie ein neues Event eingeben möchten.

Für das Ändern des Eingabepunktes haben Sie folgende drei Möglichkeiten:

(l) Verschieben in Ein-Takt-Schritten

Rufen Sie durch Drücken der Links-/Rechts-Cursortasten den Beginn des vorangehenden oder folgenden Taktes auf.

(2) Angeben der Position in Beats

Springen Sie durch Drücken der Tasten REW [◀◀]/FF [▶▶] an den Beginn des vorangehenden oder folgenden Beats auf.

(3) Angeben der Position in Sechzehntelnoten

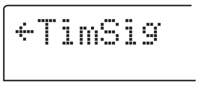
Drücken Sie wiederholt die Auf-Cursortaste, um die Anzeige „EV→" auf dem Display aufzurufen, und verschieben Sie mit dem Drehregler die Position in Schritten von einer Sechzehntelnote (12 Ticks). Die Position können Sie auf dem Zähler-Display prüfen.

TIPP

Rechts vom Zähler wird die aktuelle Position in Takten/Beats/Ticks angezeigt.

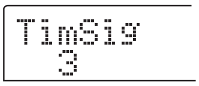
5. Wählen Sie mit den Auf-/Ab-Cursortasten das einzugebende Event.

Wenn das hier gewählte Event an der aktuellen Position eingegeben wurde, wird sein Wert angezeigt. Wenn kein entsprechendes Event existiert, erscheint auf dem Display „ ← “. Das heißt, dass das vorher eingegebene Event weiterhin Gültigkeit hat.



6. Wählen Sie mit dem Drehregler den Eingabewert aus.

Events des Typs „TimSig“ können nur in Takten eingegeben werden. Wenn Sie den Drehregler innerhalb eines Taktes drehen, verschiebt sich die Position automatisch an den Beginn des nächsten Taktes, und das neue Event wird an dieser Stelle eingegeben.



HINWEIS

Wenn Sie das TimSig-Event ändern, ändert sich nur die Takt- und Beat-Unterteilung im Pattern. Die Dauer des gesamten Rhythmus-Patterns ändert sich nicht.

7. Geben Sie die anderen Events genauso ein.

Wenn Ihnen dabei ein Fehler unterläuft oder Sie die Daten ändern möchten, können Sie die Events wie folgt bearbeiten:

- **So ändern Sie eine Event-Einstellung:**

Rufen Sie das zu ändernde Event auf, und ändern Sie mit dem Drehregler die Einstellung.

- **So löschen Sie Event-Daten:**

Rufen Sie das zu löschende Event auf, und drücken Sie die [DELETE/ERASE]-Taste. Wenn ein Event gelöscht wurde, bleibt das vorangehende Event desselben Typs bis zum nächsten Punkt aktiv, an dem Daten für denselben Event-Typ eingegeben wurden.

8. Drücken Sie nach Abschluss der Aufnahme die Taste STOP [■].

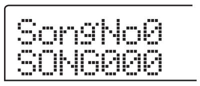
Auf dem Display wird wieder das Rhythmus-Song-Fenster angezeigt. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie die Taste [EXIT].

Wiedergabe eines Rhythmus-Songs

In diesem Abschnitt wird die Wiedergabe des von Ihnen durch Eingabe der Rhythmus-Pattern-Daten und der Tempo-Daten angelegten Rhythmus-Songs erläutert.

1. Drücken Sie im Rhythmus-Song-Modus ([SONG/ PATTERN]-Taste leuchtet) die [DRUM]-Taste (muss leuchten).

Die Kopplung von Recorder- und Rhythmus-Sektion wird aufgehoben.



TIPP

Über das Hauptfenster können Sie auch direkt die oben abgebildete Anzeige aufrufen. Dazu drücken Sie wiederholt die [SONG/PATTERN]-Taste. Dabei blinkt die [DRUM]-Taste. Das heißt, dass die Recorder- und die Rhythmus-Sektion synchron bleiben.

2. Wählen Sie mit dem Drehregler den abzuspielenden Rhythmus-Song aus.

3. Drücken Sie die Taste PLAY [►].

Die Wiedergabe des Rhythmus-Songs beginnt.

TIPP

Während der Wiedergabe eines Rhythmus-Songs werden auf dem Display Informationen zur Rhythmus-Pattern-Nummer und andere Informationen zur aktuellen Position angezeigt.

4. Um die Wiedergabe des Rhythmus-Songs anzuhalten, drücken Sie die Taste STOP [■].

5. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie die [EXIT]-Taste.

Die [DRUM]-Taste erlischt.

TIPP

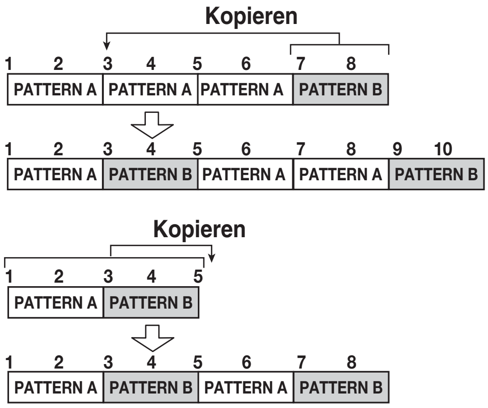
Wenn Sie bei angezeigtem Hauptfenster die Taste PLAY [►] drücken, können Sie gleichzeitig die Wiedergabe der Recorder-Sektion starten.

Bearbeiten eines Rhythmus-Songs

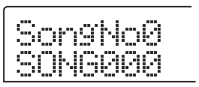
In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie einen von Ihnen erstellten Rhythmus-Song bearbeiten.

Kopieren eines festgelegten Bereichs mit Takten

Es lassen sich Teile eines Rhythmus-Songs taktweise kopieren und an einer anderen Stelle einfügen. Das ist insbesondere dann sehr bequem, wenn Sie einen Teil eines Rhythmus-Songs mehrmals wiedergeben möchten.



1. **Drücken Sie im Rhythmus-Song-Modus ([SONG/PATTERN]-Taste leuchtet) die [DRUM]-Taste (muss leuchten).**

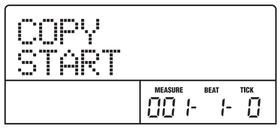


2. **Wählen Sie mit dem Drehregler den zu bearbeitenden Rhythmus-Song aus.**

3. **Drücken Sie die Taste REC [●].**

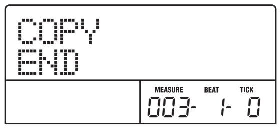
4. **Drücken Sie zweimal die Taste [INSERT/COPY].**

Das Fenster für das Auswählen des Startpunkts für den Kopiervorgang wird angezeigt.



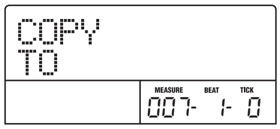
5. **Wählen Sie mit dem Drehregler den Takt, der den Anfangspunkt des zu kopierenden Abschnitts bildet, und drücken Sie dann die Taste [ENTER].**

Das Fenster für das Auswählen des Endpunkts für den Kopiervorgang wird angezeigt.



6. **Wählen Sie mit dem Drehregler den Takt, der den Endpunkt des zu kopierenden Abschnitts bildet, und drücken Sie dann die Taste [ENTER].**

Das Fenster für das Auswählen des Ziels für den Kopiervorgang wird angezeigt.



7. **Wählen Sie mit dem Drehregler den Takt aus, der das Ziel des Kopiervorgangs bildet.**

8. **Zum Starten des Kopiervorgangs drücken Sie die Taste [ENTER]. Zum Abbrechen drücken Sie die Taste [EXIT].**

Bei Drücken der [ENTER]-Taste wird der Kopiervorgang ausgeführt. Im Display wird das Fenster für Schritt 3 angezeigt. Wenn das Ziel des Kopiervorgangs Event-Daten enthält, werden diese überschrieben.

TIPP

Wenn der kopierte Abschnitt über das Ende des Rhythmus-Songs hinausreicht, wird der Rhythmus-Song automatisch verlängert.

9. **Drücken Sie die Taste STOP [■].**

Auf dem Display wird wieder das Rhythmus-Song-Fenster angezeigt.

Kopieren eines Rhythmus-Songs

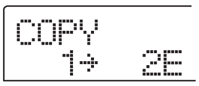
Der Inhalt eines Rhythmus-Songs in einem Projekt lässt sich in einen anderen Rhythmus-Song kopieren. Das ist insbesondere dann sehr bequem, wenn Sie Variationen eines Songs anlegen möchten.

1. Drücken Sie im Rhythmus-Song-Modus ([SONG/ PATTERN]-Taste leuchtet) die [DRUM]-Taste (muss leuchten).

2. Wählen Sie mit dem Drehregler den zu kopierenden Rhythmus-Song aus.

3. Drücken Sie die [INSERT/COPY]-Taste.

Das Fenster für das Auswählen der Nummer des Ziel-Rhythmus-Songs für den Kopiervorgang wird angezeigt.



4. Wählen Sie mit dem Drehregler den Rhythmus-Song aus, der das Ziel des Kopiervorgangs bilden soll, und drücken Sie dann die Taste [ENTER].

HINWEIS

Bei Ausführung des Kopiervorgangs wird der Inhalt des Ziel-Rhythmus-Songs komplett gelöscht und mit dem kopierten Rhythmus-Song überschrieben. Achten Sie deshalb darauf, dass Sie nicht versehentlich einen Song löschen, den Sie noch verwenden möchten.

5. Zum Starten des Kopiervorgangs drücken Sie die Taste [ENTER]. Zum Abbrechen drücken Sie die Taste [EXIT].

Bei Drücken der [ENTER]-Taste wird der Kopiervorgang ausgeführt. Im Display wird das Rhythmus-Song-Fenster angezeigt.

Löschen eines Rhythmus-Songs

In diesem Abschnitt wird erläutert, wie Sie den Inhalt eines gesamten Rhythmus-Songs löschen und ihn damit in den Leerzustand zurückversetzen.

1. Drücken Sie im Rhythmus-Song-Modus ([SONG/ PATTERN]-Taste leuchtet) die [DRUM]-Taste (muss leuchten).

2. Wählen Sie mit dem Drehregler den zu löschenden Rhythmus-Song aus.

3. Drücken Sie die [DELETE/ERASE]-Taste.

Auf dem Display wird „DELETE SURE?“ angezeigt.

HINWEIS

Wenn ein Rhythmus-Song gelöscht wurde, lässt er sich nicht wiederherstellen. Nutzen Sie diese Funktion deshalb mit Bedacht.

4. Starten Sie den Löschvorgang mit [ENTER], oder drücken Sie die Taste [EXIT], wenn der Vorgang abgebrochen werden soll.

Bei Drücken der [ENTER]-Taste wird der Rhythmus-Song gelöscht. Im Display wird nach dem Löschen wieder das Rhythmus-Song-Fenster angezeigt.

Zuweisen eines Namens zu einem Rhythmus-Song

Den Namen eines Rhythmus-Songs können Sie wie folgt bearbeiten:

1. Drücken Sie im Rhythmus-Song-Modus ([SONG/ PATTERN]-Taste leuchtet) die [DRUM]-Taste (muss leuchten).

2. Wählen Sie mit dem Drehregler den umzubenennenden Rhythmus-Song aus.

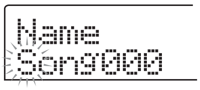
3. **Drücken Sie die [EDIT]-Taste.**

Das Bearbeitungsmenü für den Rhythmus-Song wird angezeigt.



4. **Drücken Sie die Links-/Rechts-Cursortasten, um die Anzeige „EDIT Name“ auf dem Display aufzurufen. Dann drücken Sie die [ENTER]-Taste.**

Der Name des Rhythmus-Songs wird angezeigt. Die ersten fünf Zeichen blinken.



5. **Verwenden Sie die Links-/Rechts-Cursortasten, um die blinkende Positionsanzeige auf das zu ändernde Zeichen zu setzen. Wählen Sie dann mit dem Drehregler ein Zeichen aus.**

Informationen zu den verfügbaren Zeichen finden Sie auf Seite 36.

TIPP

Wenn Sie in einen leeren Rhythmus-Song Daten eingeben, wird diesem automatisch die Bezeichnung „Songxxx“ zugewiesen (xxx ist dabei die Nummer des Rhythmus-Songs).

6. **Nach Eingabe des Namens drücken Sie die Taste [EXIT].**

Der Name des Rhythmus-Songs wird geändert, und im Display wird wieder das Bearbeitungsmenü für Rhythmus-Songs angezeigt.

7. **Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].**

Anlegen eines ursprünglichen Rhythmus-Patterns

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie Ihre eigenen Rhythmus-Patterns anlegen. Dafür gibt es zwei Möglichkeiten: die Sprungeingabe bei angehaltener Wiedergabe und unter schrittweiser Eingabe der Sounds und die Echtzeiteingabe, bei der Sie die Betätigung der Statustasten oder
das Spiel auf einem MIDI-Keyboard aufzeichnen.

Vorbereitungen

Bevor Sie mit dem Aufzeichnen beginnen, müssen Sie die Nummer eines Rhythmus-Patterns für die Eingabe wählen und den Quantisierungswert (kürzeste Einheit für die Aufnahme), die Anzahl der Takte und Beats, das Drum-Kit usw. festlegen.

1. **Überzeugen Sie sich bei angezeigtem Hauptfenster davon, dass die [SONG/PATTERN]-Taste nicht leuchtet.**

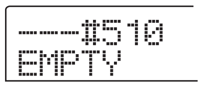
Falls doch, drücken Sie sie, damit sie erlischt. Wenn die [SONG/PATTERN]-Taste inaktiv ist, ist der Rhythmus-Pattern-Modus für die Wiedergabe und das Erzeugen von Rhythmus-Patterns als Betriebsmodus für die Rhythmus-Sektion aktiviert.

2. **Drücken Sie die [DRUM]-Taste, so dass sie aufleuchtet.**

In diesem Zustand ist die Kopplung von Recorder- und Rhythmus-Sektion aufgehoben.

3. **Wählen Sie mit dem Drehregler ein leeres Rhythmus-Pattern.**

Bei Wahl eines leeren Patterns wird auf dem Display „EMPTY“ angezeigt.



TIPP

Wenn kein leeres Rhythmus-Pattern existiert, löschen Sie den Inhalt eines nicht mehr benötigten Patterns
(→ S. 101).

4. Drücken Sie die [EDIT]-Taste.

Das Bearbeitungsmenü für das Rhythmus-Pattern wird angezeigt.

```
EDIT
Quantize
```

5. Überzeugen Sie sich davon, dass auf dem Display „EDIT Quantize“ angezeigt wird, und drücken Sie die [ENTER]-Taste. (Wenn etwas anderes angezeigt wird, rufen Sie mit den Links-/Rechts-Cursortasten„EDIT Quantize“ auf.)

Der Quantisierungswert bildet die kleinste Einheit für die Echtzeit- oder Sprungeingabe eines Patterns. Die Standardeinstellung ist 16 (eine Sechzehntelnote). In diesem Zustand wird jegliche Tastenbetätigung im Rhythmus-Pattern als eine Sechzehntelnote gespeichert.

```
Quantize
      16
```

6. Wählen Sie mit dem Drehregler den gewünschten Quantisierungswert aus.

Folgende Einstellungen sind verfügbar:

4 .... Viertelnote
8 .... Achtelnote
12 .... Achteltriole
16 .... Sechzehntelnote
24 .... Sechzehnteltriole
32 .... Zweiunddreißigstelnote
Hi .... 1 Tick (Quantisierfunktion inaktiv)

TIPP

- 1 Tick entspricht 1/48 einer Viertelnote.
- Die Quantisierungseinstellung gilt für alle Rhythmus-Patterns.
- Wenn Sie die Eingabe eines Rhythmus-Patterns mit dem Sprungverfahren vornehmen, kann der Quantisierungswert jederzeit geändert werden. Der oben beschriebene Vorgang ist dann überflüssig.

7. Nach Vornehmen der Einstellung drücken Sie die Taste [EXIT].

Die neue Quantisierungseinstellung wird übernommen, und im Display wird wieder das Bearbeitungsmenü für Rhythmus-Patterns angezeigt.

8. Zum Festlegen des Taktes für das Rhythmus-Pattern drücken Sie die Links-/Rechts-Cursortasten und rufen damit die Anzeige „EDIT TimSig“ auf dem Display auf. Dann drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Die aktuelle Takteinstellung wird auf dem Display angezeigt.

```
TimSig
      4 ← 4/4-Takt
```

9. Wählen Sie mit dem Drehregler den Beat aus. Der Einstellungsbereich erstreckt sich von 1 bis 8 (1/4 bis 8/4). Drücken Sie dann die Taste [EXIT].

Das Bearbeitungsmenü für das Rhythmus-Pattern wird erneut angezeigt.

10. Zum Festlegen der Länge (Anzahl der Takte) für das Rhythmus-Pattern drücken Sie die Links-/Rechts-Cursortasten und rufen so Sie die Anzeige „EDIT BarLen“ auf dem Display auf. Dann drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Die aktuelle Länge des Patterns wird als Anzahl von Takten angezeigt.

```
BarLen
      4 ←Anzahl an Takten
```

11. Wählen Sie mit dem Drehregler die gewünschte Einstellung, und drücken Sie dann die Taste [EXIT].

Die Werte bewegen sich im Bereich von 1 bis 99.

12. Drücken Sie zweimal die Taste [EXIT]. Auf dem Display wird wieder der Zustand von Schritt 3 angezeigt.

Sprungeingabe

Bei der Sprungeingabe geben Sie jede Note separat ein. Das MRS-802 ist dabei angehalten.

Bei der Sprungeingabe des Rhythmus-Patterns legen Sie unter Verwendung des Quantisierungswertes die Sprunglänge (Intervall bis zur nächsten Note oder Pause) fest. Anschließend geben Sie mit den Statustasten 1 bis 8 und der Taste PLAY [▶] Noten und Pausen ein.
Wenn Sie zur Wahl eines Sounds eine Statustaste drücken und dann die Taste PLAY [▶] drücken, werden die Wiedergabedaten an diesem Punkt eingegeben, und der Sprung wird um ein dem aktuellen Quantisierungswert entsprechendes Intervall nach vorn gesetzt.

HINWEIS
Wenn Sie für die Eingabe die Statustasten verwenden, bleibt die aufgezeichnete Notenintensität (Anschlagdynamik) konstant. Zum Ändern der Anschlagdynamik verwenden Sie die Option „Velocity" des Rhythmus-Utility-Menüs (→ S. 102).

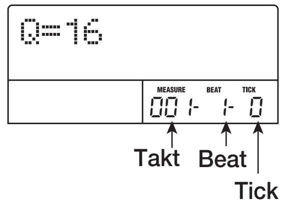
Wenn Sie nur die Taste PLAY [▶] drücken, werden keine Wiedergabedaten eingegeben, aber der Sprung wird um ein dem aktuellen Quantisierungswert entsprechendes Intervall nach vorn gesetzt.

1. Drücken Sie im Rhythmus-Pattern-Modus ([SONG/PATTERN]-Taste leuchtet nicht) die [DRUM]-Taste (muss leuchten).

2. Wählen Sie mit dem Drehregler ein leeres Rhythmus-Pattern.

3. Drücken Sie die Taste REC [●].

Auf dem Display wird daraufhin Folgendes angezeigt, und die Sprungeingabe ist jetzt möglich:



In der ersten Zeile des Displays wird der Quantisierungswert angezeigt: „Q = xx" (mögliche Werte für xx: 4 bis 32, Hi). In der rechten unteren Ecke des Displays wird die aktuelle Position in Takten/Beats/Ticks angezeigt.

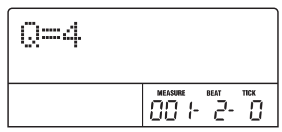
4. Wählen Sie mit den Auf-/Ab-Cursortasten den Quantisierungswert (Länge) der einzugebenden Note (→ S. 95).

Der der von Ihnen gewählte Quantisierungswert wird zur Länge eines Sprungs bei der Sprungaufzeichnung. Die Quantisierungseinstellung können Sie mit den Auf-/Ab-Cursortasten jederzeit ändern.

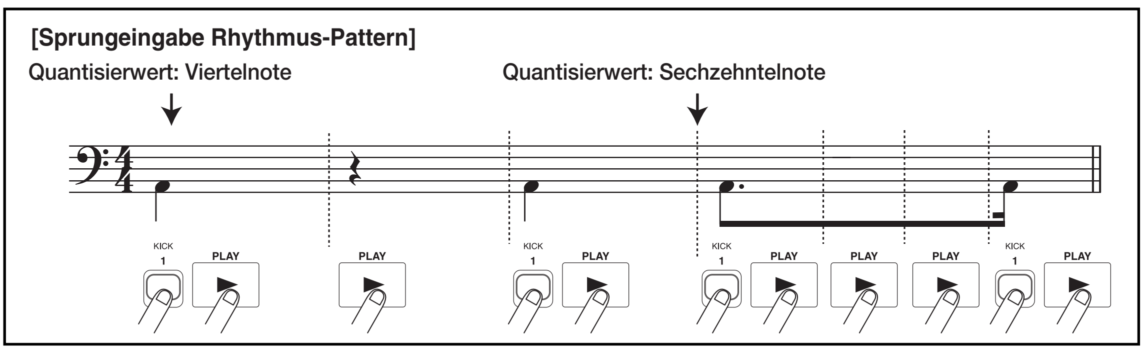
TIPP
Die Quantisierungseinstellung ist mit der für die Echtzeiteingabe verknüpft. Wenn Sie eine der Einstellungen ändern, ändert sich auch die andere.

5. Drücken Sie zur Eingabe einer Note die entsprechende Statustaste, und drücken Sie dann die Taste [▶].

Die Note wird aufgezeichnet, und das Gerät rückt gemäß dem in Schritt 4 festgelegten Quantisierungswert einen Sprung nach vorn.

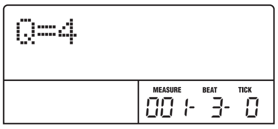


TIPP
Wenn Sie während der Eingabe mehrere Statustasten drücken, werden an einer Position mehrere Sounds aufgezeichnet.



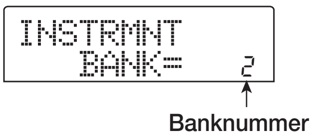
6. Zur Eingabe einer Pause drücken Sie nur die Taste PLAY [►].

Wenn Sie die Taste PLAY [►] selbst drücken, werden keine Wiedergabedaten aufgezeichnet, aber die Position wird um einen Sprung nach vorn gesetzt.



7. Wenn Sie den Statustasten 1 bis 8 andere Drum-Sounds zuweisen möchten, drücken Sie die [SOLO]-Taste und wählen dann mit dem Drehregler die Nummer der Instrumentenbank.

Als „Instrumentenbank" wird eine Kombination aus acht Sounds bezeichnet, die einer Statustaste zugewiesen ist. Für ein Drum-Kit können Sie bis zu drei Instrumentenbänke verwenden. (Informationen dazu, welche Sounds den Statustasten in den verschiedenen Bänken zugewiesen sind, finden Sie auf Seite 167.)
Wenn Sie bei leuchtender [DRUM]-Taste die [SOLO]-Taste drücken, wird die Nummer der gerade aktiven Instrumentenbank angezeigt.



Wenn Sie mit dem Drehregler eine andere Instrumentenbank wählen, werden den Statustasten 1 bis 8 andere Drum-Sounds zugeordnet. Zur Rückkehr ins ursprüngliche Fenster drücken Sie die Taste [EXIT].

TIPP

- **Bei den meisten Drum-Kits enthält Instrumentenbank 1 den Basis-Drum-Sound. (Der Sound-Name ist durch den aufgedruckten Buchstaben über den Statustasten 1 bis 8 angegeben.) Wenn Sie mit einem leeren Rhythmus-Pattern beginnen, ist es bequem, diese Bank zu wählen.**
- **Je nachdem, welches Drum-Kit gerade aktiv ist, kann den Statustasten 1 bis 8 ein anderer Sound-Typ zugordnet sein. Wählen Sie gegebenenfalls ein anderes Drum-Kit (→ S. 84).**

8. Wiederholen Sie zur Eingabe des gewünschten Rhythmus-Patterns die Schritte 5 bis 7, und ändern Sie dabei gegebenenfalls die Sprunglänge.

Bei Erreichen des Pattern-Endes kehrt das Gerät automatisch zum ersten Takt zurück. Sie können dann weitere Instrumentenklänge eingeben.

9. Zum Bearbeiten des aufgezeichneten Inhalts nach der Sprungeingabe gehen Sie wie folgt vor:

- **So löschen Sie die Performance eines bestimmten Drum-Sounds:**

Wenn Sie die Aufzeichnungsposition mit der Taste PLAY [►] nach vorn verlegen, leuchtet die Statustaste auf, die für die aktuelle Position eingegeben wurde. Drücken Sie bei gedrückter [DELETE/ERASE]-Taste die beleuchtete Statustaste. So können Sie den entsprechenden Sound löschen. Die Statustaste erlischt, und die Wiedergabedaten werden aus dem Rhythmus-Pattern gelöscht.

HINWEIS

- **Wenn Sie nach einer zu löschenden Note suchen, setzen Sie den Quantisierungswert auf denselben Wert wie der kleinste bei der Aufzeichnung verwendete Wert bzw. auf einen kleineren Wert. Andernfalls geht möglicherweise der Beginn einer Note verloren.**
- **Überzeugen Sie sich davon, dass der zu löschende Sound Teil der gerade aktiven Instrumentenbank ist.**

10. Drücken Sie nach Abschluss der Sprungeingabe die Taste STOP [■].

Auf dem Display wird wieder das Rhythmus-Pattern-Fenster angezeigt. Drücken Sie die Taste PLAY [►], um das aufgezeichnete Pattern abzuspielen.

11. Zum Beenden der Aufzeichnung von Patterns und zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie die Taste [EXIT].

Echtzeiteingabe

Für die Echtzeiteingabe verwenden Sie die Statustasten des oberen Bedienfeldes bzw. ein externes MIDI-Keyboard o. Ä. Sie zeichnen dabei das Pattern auf und hören gleichzeitig die Drum-Sounds.

In diesem Abschnitt wird die Verwendung der Statustasten 1 bis 8 des MRS-802 für die Eingabe eines Rhythmus-Patterns in Echtzeit erläutert.

1. Drücken Sie im Rhythmus-Pattern-Modus ([SONG/PATTERN]-Taste leuchtet nicht) die [DRUM]-Taste (muss leuchten).

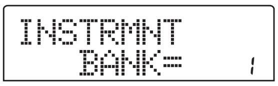
Wenn Sie bei leuchtender [DRUM]-Taste eine der Statustasten 1 bis 8 drücken, erzeugen Sie den zugewiesenen Drum-Sound.

HINWEIS

Wenn Sie die Statustasten 1 bis 8 für die Echtzeiteingabe verwenden, bleibt die Intensität der Notenerzeugung (Anschlagdynamik) konstant. Zum Ändern der Anschlagdynamik verwenden Sie die Option „Velocity“ des Rhythmus-Utility-Menüs. Dort wählen Sie SOFT, MEDIUM oder LOUD. (Die werkseitige Grundeinstellung ist MEDIUM.)

2. Wählen Sie mit dem Drehregler ein leeres Rhythmus-Pattern.

3. Drücken Sie die [SOLO]-Taste und wählen Sie mit dem Drehregler die Instrumentenbank.



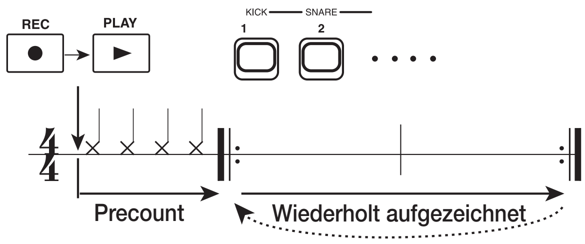
Wenn Sie mit dem Drehregler die Instrumentenbank wechseln, ändert sich der Sound, der von den einzelnen Statustasten 1 bis 8 erzeugt wird. Zur Rückkehr ins ursprüngliche Fenster drücken Sie die Taste [EXIT].

4. Drücken Sie bei gedrückter Taste REC [●] die Taste PLAY [▶].

Es ist ein Precount in Form von vier Klicks (1 Takt) zu hören. Nach Ende des Precounts beginnt die Aufnahme des Rhythmus-Patterns.
Bei Bedarf kann die Anzahl der Precount-Takte und die Lautstärke des Metronoms geändert werden (→ S. 102).

5. Drücken Sie bei klickendem Metronom die Statustasten.

Ihr Spiel auf den Tasten wird unter Berücksichtigung der Quantisierungseinstellung aufgezeichnet (→ S. 94). Bei Erreichen des Pattern-Endes kehrt das Gerät automatisch zum ersten Takt zurück. Die Echtzeiteingabe wird fortgesetzt.



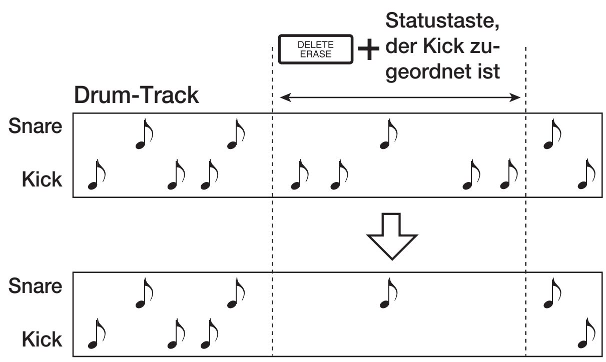
6. Wenn Sie den Statustasten 1 bis 8 andere Drum-Sounds zuweisen möchten, drücken Sie die [SOLO]-Taste. Dann wählen Sie mit dem Drehregler die Nummer der Instrumentenbank.

Wenn Sie während der Aufzeichnung die Taste REC [●] drücken, blinkt die Taste, und die Aufnahme wird unterbrochen. Jetzt können Sie prüfen, welche Sounds den Statustasten 1 bis 8 zugewiesen sind. Drücken Sie zur Wiederaufnahme der Aufzeichnung erneut die Taste REC [●].

7. Zum Bearbeiten des aufgezeichneten Inhalts nach der Echtzeiteingabe gehen Sie wie folgt vor:

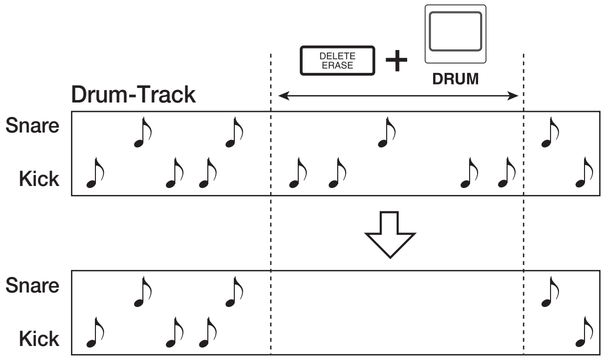
- **So löschen Sie die Performance eines bestimmten Drum-Sounds:**

Drücken Sie bei gedrückter [DELETE/ERASE]-Taste die Statustaste, deren Drum-Sound gelöscht werden soll. Wenn Sie beide Tasten gedrückt halten, wird der Sound aus dem Rhythmus-Pattern gelöscht.



- **So löschen Sie den Inhalt aller Drum-Sounds:**

Drücken Sie bei gedrückter [DELETE/ERASE]-Taste die [DRUM]-Statustaste. Wenn Sie beide Tasten gedrückt halten, wird die Drum-Sound-Performance aus der Rhythmus-Sektion gelöscht.



8. Drücken Sie nach Abschluss der Aufnahme die Taste STOP [■].

Die Aufzeichnung des Patterns wird angehalten, und auf dem Display wird wieder das Rhythmus-Pattern-Fenster angezeigt. Drücken Sie die Taste PLAY [▶], um das aufgezeichnete Pattern abzuspielen.

Wenn Sie in ein leeres Pattern wählen und eine Aufzeichnung vornehmen, wird dem Pattern automatisch die Bezeichnung „Patxxx“ zugewiesen (xxx ist dabei die Nummer des Pattern). Den Namen des Patterns können Sie bei Bedarf ändern (→ S. 100).

9. Zum Beenden der Aufzeichnung von Patterns und zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie die Taste [EXIT].

TIPP

- Wenn Sie für die Echtzeiteingabe ein an MIDI IN angeschlossenes MIDI-Keyboard verwenden, können Sie für jede Note Anschlagdynamikdaten erfassen. (Informationen dazu, welche Drum-Sounds welcher Notennummer entsprechen, finden Sie auf Seite 167.)
- Wenn sich das MRS-802 im Grundzustand befindet, ist der MIDI-Empfangskanal für das Drum-Kit auf 10 gesetzt. Für die Echtzeiteingabe unter Verwendung eines MIDI-Keyboards setzen Sie den MIDI-Sendekanal des Keyboards auch auf 10.
- Der MIDI-Empfangskanal für das Drum-Kit kann bei Bedarf geändert werden (→ S. 136).
- Nach dem Ändern des Quantisierungswertes (→ S. 94) können Sie die Echtzeiteingabe wieder aufnehmen. In diesem Fall ändert sich die Anschlagdynamik der bereits eingegebenen Noten nicht. So könnten Sie beispielsweise eine Hi-hat-Sequenz mit Zweiunddreißigstelnoten aufnehmen und dann zu Sechzehntelnoten für Snare & Kick Drum übergehen.

Bearbeiten eines Rhythmus-Patterns

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie ein vorhandenes Rhythmus-Pattern bearbeiten.

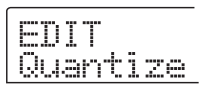
Einstellen der Lautstärkebalance

Die Lautstärke des Drum-Kits kann mit Hilfe des [DRUM]-Faders in der Mischer-Sektion eingestellt werden. Gegebenenfalls kann der Lautstärkepegel des Drum-Kits auch für jedes Rhythmus-Pattern einzeln programmiert werden.

1. Drücken Sie im Rhythmus-Pattern-Modus ([SONG/PATTERN]-Taste leuchtet nicht) die [DRUM]-Taste (muss leuchten).

2. Drücken Sie die [EDIT]-Taste.

Das Bearbeitungsmenü für das Rhythmus-Pattern wird angezeigt.



3. Drücken Sie die Links-/Rechts-Cursortasten, um die Anzeige „EDIT Dr Level“ auf dem Display aufzurufen. Dann drücken Sie die [ENTER]-Taste.

In diesem Fenster können Sie die Lautstärke der Rhythmus-Sektion festlegen.



Auf dem Display wird die aktuelle Lautstärkeeinstellung angezeigt (0 bis 15).

4. Wählen Sie mit dem Drehregler die gewünschte Einstellung, und drücken Sie dann die Taste [EXIT].

Die Einstellung wird übernommen, und das Bearbeitungsmenü für das Rhythmus-Pattern wird erneut angezeigt.

5. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].

Kopieren eines Rhythmus-Patterns

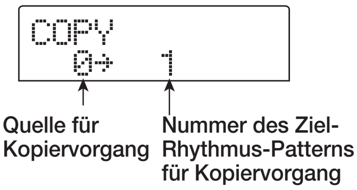
Ein Rhythmus-Pattern lässt sich auf eine andere Pattern-Nummer kopieren. Das ist insbesondere dann sehr bequem, wenn Sie Variationen eines Rhythmus-Patterns anlegen möchten.

1. Drücken Sie im Rhythmus-Pattern-Modus ([SONG/PATTERN]-Taste leuchtet nicht) die [DRUM]-Taste (muss leuchten).

2. Wählen Sie mit dem Drehregler die Nummer des zu kopierenden Rhythmus-Patterns.

3. Drücken Sie die [INSERT/COPY]-Taste.

Das Fenster für das Auswählen des Ziels für den Kopiervorgang wird angezeigt. Ein leeres Pattern wird mit „E“ (Empty) angegeben.



4. Wählen Sie mit dem Drehregler die Nummer des Rhythmus-Patterns, das als Ziel des Kopiervorgangs dienen soll, und drücken Sie dann die Taste [ENTER].

Auf dem Display wird „SURE?“ angezeigt.

5. Drücken Sie erneut die Taste [ENTER], um den Kopiervorgang auszuführen. Zum Abbrechen drücken Sie die Taste [EXIT].

Bei Drücken der [ENTER]-Taste wird der Kopiervorgang ausgeführt. Im Display wird daraufhin wieder das Fenster für die Auswahl des Rhythmus-Patterns angezeigt. Das Ziel-Pattern des Kopiervorgangs ist das aktive Pattern.
Wenn das Ziel-Pattern für den Kopiervorgang Daten enthält, werden diese überschrieben.

6. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].

Bearbeiten des Namens eines Rhythmus-Patterns

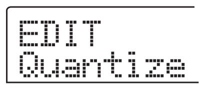
In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie den Namen eines Rhythmus-Patterns bearbeiten.

1. Drücken Sie im Rhythmus-Pattern-Modus ([SONG/PATTERN]-Taste leuchtet nicht) die [DRUM]-Taste (muss leuchten).

2. Wählen Sie mit dem Drehregler die Nummer des Rhythmus-Patterns, dessen Namen Sie bearbeiten möchten.

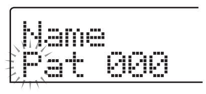
3. Drücken Sie die [EDIT]-Taste.

Das Bearbeitungsmenü für das Rhythmus-Pattern wird angezeigt.



4. Drücken Sie die Links-/Rechts-Cursortasten, um die Anzeige „EDIT Name“ auf dem Display aufzurufen. Dann drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Der Name des Rhythmus-Patterns wird angezeigt.
Die ersten fünf Zeichen blinken.



5. Verwenden Sie die Links-/Rechts-Cursortasten, um die blinkende Positionsanzeige auf das zu ändernde Zeichen zu setzen. Wählen Sie dann mit dem Drehregler ein Zeichen aus.

Informationen zu den verfügbaren Zeichen finden Sie auf Seite 36.

TIPP
Wenn Sie in ein leeres Pattern wählen und eine Aufzeichnung vornehmen, wird dem Pattern automatisch die Bezeichnung „Patxxx“ zugewiesen (xxx ist dabei die Nummer des Pattern).

6. Drücken Sie nach Einstellung des Namens die [EXIT]-Taste.

Der Name des Rhythmus-Patterns wird aktualisiert, und im Display wird wieder das Bearbeitungsmenü für das Rhythmus-Pattern angezeigt.

7. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].

Löschen des Inhalts eines Rhythmus-Patterns

In diesem Abschnitt wird erläutert, wie Sie den gesamten Inhalt eines Rhythmus-Patterns löschen und es damit in den Leerzustand zurücksetzen.

1. Drücken Sie im Rhythmus-Pattern-Modus ([SONG/PATTERN]-Taste leuchtet nicht) die [DRUM]-Taste (muss leuchten).

2. Wählen Sie mit dem Drehregler das zu löschende Rhythmus-Pattern aus.

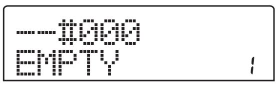
Falls die Taste [SONG/PATTERN] leuchtet, drücken Sie sie, damit sie erlischt.

3. Drücken Sie die [DELETE/ERASE]-Taste.

Auf dem Display wird „DELETE SURE?“ angezeigt.

4. Starten Sie den Löschvorgang mit [ENTER], oder drücken Sie die Taste [EXIT], wenn der Vorgang abgebrochen werden soll.

Bei Drücken der [ENTER]-Taste wird der Inhalt des Patterns gelöscht. Im Display wird daraufhin wieder das Fenster für die Auswahl des Rhythmus-Patterns angezeigt. Das jetzt leere Rhythmus-Pattern ist das aktive Pattern.



5. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].

Importieren von Rhythmus-Patterns und Rhythmus-Songs aus einem anderen Projekt

In diesem Abschnitt wird der Import von Rhythmus-Pattern-Daten und Rhythmus-Song-Daten aus einem anderen auf der Festplatte gespeicherten Projekt erläutert.

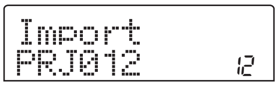
1. Wenn das Hauptfenster angezeigt wird, drücken Sie die Taste [DRUM]. Die Taste muss dann leuchten.

2. Drücken Sie in der Display-Sektion die [UTILITY]-Taste.

Das Rhythmus-Utility-Menü für verschiedene Einstellungen der Rhythmus-Sektion wird angezeigt.

3. Drücken Sie die Links-/Rechts-Cursortasten, um die Anzeige „UTILITY Import“ auf dem Display aufzurufen. Dann drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Auf dem Display wird das folgende Fenster angezeigt:



4. Wählen Sie mit dem Drehregler das Projekt, aus dem Daten importiert werden sollen, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.

Auf dem Display wird „Import SURE?“ angezeigt.

5. Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Die Daten werden in das aktuelle Projekt importiert. Nach Abschluss des Vorgangs wird wieder das Fenster aus Schritt 2 angezeigt.

6. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].

Bearbeiten verschiedener Einstellungen der Rhythmus-Sektion

In diesem Abschnitt wird erläutert, wie Sie verschiedene Einstellungen wie den Precount und die Lautstärke des Metronoms ändern, die die gesamte Rhythmus-Sektion betreffen.

Basisprozedur

Das grundsätzliche Vorgehen für die Bearbeitung der Einstellungen der Rhythmus-Sektion ist für die meisten Parameter dieselbe (siehe folgende Beschreibung).

TIPP

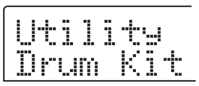
Die jeweilige Prozedur können Sie wahlweise im Rhythmus-Pattern-Modus oder im Rhythmus-Song-Modus verwenden.

1. Wenn das Hauptfenster angezeigt wird, drücken Sie die Taste [DRUM]. Die Taste muss dann leuchten.

Die Kopplung von Recorder- und Rhythmus-Sektion wird aufgehoben.

2. Drücken Sie in der Display-Sektion die [UTILITY]-Taste.

Das Rhythmus-Utility-Menü für verschiedene Einstellungen der Rhythmus-Sektion wird angezeigt.



3. Wählen Sie mit den Links-/Rechts-Cursortasten eines der folgenden Elemente zum Bearbeiten aus, und drücken Sie die Taste [ENTER].

- **Drum Kit**

Damit ändern Sie das für die Wiedergabe des Rhythmus-Patterns und des Rhythmus-Songs verwendete Drum-Kit (→ S. 84).

- **Count**

Damit ändern Sie die Länge des Precounts.

- **ClickVol**

Damit ändern Sie den Lautstärkepegel des Metronoms.

- **Velocity**

Damit ändern Sie die Anschlagdynamik für die Eingabe von Noten mit den Statustasten.

- **MIDI**

Hier nehmen Sie MIDI-Einstellungen vor (→ S. 135).

- **Import**

Damit importieren Sie Rhythmus-Patterns und Rhythmus-Songs aus einem auf der Festplatte gespeicherten Projekt (→ S. 101).

- **Memory**

Damit ermitteln Sie, wie viel Speicherplatz noch für Rhythmus-Patterns und Rhythmus-Songs verfügbar ist.

5. Legen Sie die Einstellung mit dem Drehregler fest.

Die Anzeige auf dem Display und das Vorgehen sind für die einzelnen Parameter unterschiedlich. Details dazu finden Sie in den folgenden Abschnitten.

6. Nach Vornehmen der Einstellungen drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].

Auf dem Display wird wieder das Hauptfenster angezeigt.

Ändern der Länge des Precounts

Die Länge des Precounts für das Aufzeichnen eines Rhythmus-Patterns lässt sich verändern. Wählen Sie im Rhythmus-Utility-Menü „Count", und drücken Sie die Taste [ENTER]. Wählen Sie dann mit dem Drehregler eine der folgenden Einstellungen:

- **OFF**

Die Precount-Funktion wird abgeschaltet.

- **1**

Ein Precount von einem Takt ertönt (Grundeinstellung).

- **2**

Ein Precount von zwei Takten ertönt.

- **KEY**

Der Precount ist abgeschaltet, und die Aufzeichnung beginnt, wenn Sie eine Taste auf dem MIDI-Keyboard anschlagen oder eine der Statustasten betätigen.

Ändern der Metronom-Lautstärke

Die Lautstärke des Metronoms für das Aufzeichnen eines Rhythmus-Patterns in Echtzeit lässt sich verändern. Wählen Sie dazu im Rhythmus-Utility-Menü „Click Vol“, und drücken Sie die Taste [ENTER]. Wählen Sie dann mit dem Drehregler eine der Einstellungen (OFF, 1 bis 15).

Angeben der Sound-Dynamik

Sie können die Lautstärke festlegen, die bei der Eingabe von Noten mit den Statustasten erzeugt wird. Dazu wählen Sie im Rhythmus-Utility-Menü „Velocity“ und drücken die Taste [ENTER]. Wählen Sie dann mit dem Drehregler eine der Einstellungen (SOFT, MEDIUM oder LOUD).

Wenn Sie die Noten statt mit den Statustasten mit einem MIDI-Keyboard einspielen, ist diese Einstellung wirkungslos. Die Aufzeichnung erfolgt unter Verwendung des eingegebenen Wertes für die Anschlagdynamik.

Ermitteln des verbleibenden Speicherplatzes

Der verbleibende Speicherplatz für Rhythmus-Patterns und Rhythmus-Songs wird als Prozentwert (%) angezeigt. Wählen Sie im Rhythmus-Utility-Menü „Memory“, und drücken Sie die Taste [ENTER]. Diese Anzeige ist rein informativ. Es kann keine Einstellung verändert werden.

Referenz [Effekte]

In diesem Abschnitt werden die Funktionen und Abläufe in der Effekt-Sektion des MRS-802 beschrieben.

Informationen zu den Effekten

Das MRS-802 bietet zwei Arten von Effekten: Einfüge-Effekte und Sende-/Return-Effekte. Diese beiden Arten können gleichzeitig eingesetzt werden. Die Merkmale dieser beiden Effektarten werden im Folgenden detailliert beschrieben.

Einfüge-Effekt

Der Einfüge-Effekt wird in einen bestimmten Signalweg eingefügt. Sie können für das Einfügen folgende Positionen wählen:

(1) Eingangs-Mischer

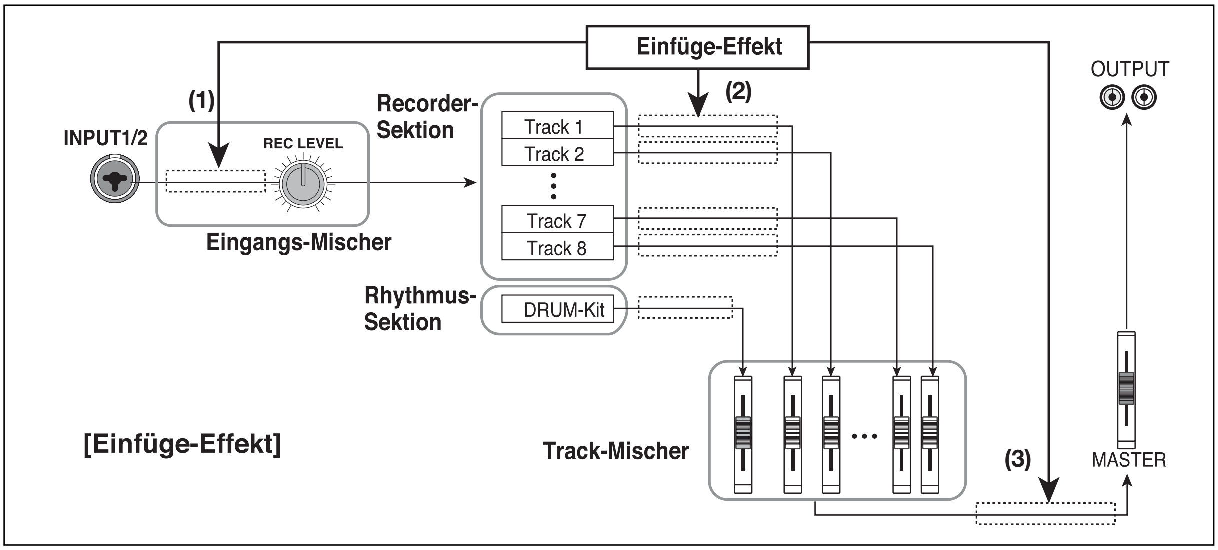
(2) Einen der Kanäle des Track-Mischers

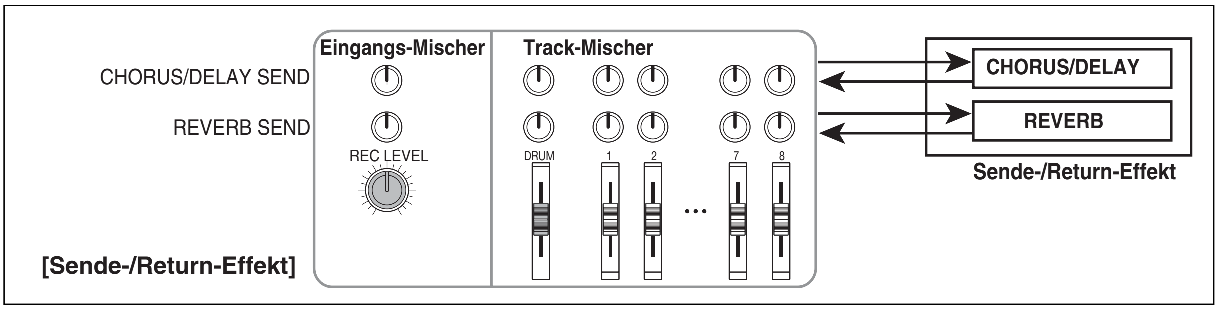
(3) Direkt vor dem [MASTER]-Fader

Wenn Sie den Einfüge-Effekt beispielsweise am Eingangs-Mischer einfügen, wird das Eingangssignal direkt vom Effekt verarbeitet, und das Ergebnis wird auf einem Track des Recorders aufgezeichnet. Wenn Sie den Effekt stattdessen in einen Kanal des Track-Mischers einfügen, verarbeitet er das Wiedergabesignal des Audio-Tracks oder des Drum-Kits. Indem Sie einen Punkt direkt vor dem [MASTER]-Fader wählen, können mit dem Effekt den endgültigen Mix vor dem Aufzeichnen auf dem Master-Track verarbeiten.

Sende-/Return-Effekte

Die Sende-/Return-Effekte sind intern mit der Sende-/Return-Schleife der Mischer-Sektion verbunden. Beim MRS-802 gibt es zwei Arten von Sende-/Return-Effekten: Hall (REVERB) und Chorus/Verzögerung (CHORUS/DELAY). Sie können gleichzeitig angewendet werden. Durch den Sendepegel des Eingangsmischers oder Track-Mischers wird die Tiefe der Sende-/Return-Effekte gesteuert. Wenn Sie den Sendepegel erhöhen, wird das entsprechende Signal an den Eingang des Effekts gesendet, und das vom Effekt verarbeitete Signal wird direkt vor dem [MASTER]-Fader ausgegeben und mit den anderen Signalen gemischt.





Arbeiten mit dem Einfüge-Effekt

In diesem Abschnitt wird erläutert, wie Sie den Einfügepunkt für den Einfüge-Effekt wählen, wie Sie einen Patch wählen und wie Sie den Patch bearbeiten.

Einfüge-Effekt-Patches

Der Einfüge-Effekt ist ein Mehrfach-Effekt-Element, das eine Reihe von Einzeleffekten (Compressor, Verzerrung, Verzögerung usw.) umfasst, die hintereinander geschaltet sind. Jeder dieser separaten Effekt wird als ein „Effektmodul“ bezeichnet.
Für den Einfüge-Effekt können Sie bis zu sechs Effektmodule gleichzeitig verwenden. Eine Kombination solcher Effektmodule bezeichnen wir als „Algorithmus“.
Das MRS-802 umfasst folgende Algorithmen.

- **CLEAN**
- **DIST**
- **ACO/BASS SIM**
- **BASS**

Diese Algorithmen sind für die Aufnahme des Sounds einer Gitarre oder Bassgitarre vorgesehen.

- **MIC**

Ein Algorithmus für Gesang oder Mikrofonaufnahmen.

- **Dual MIC**

Ein Algorithmus für zwei komplett separate Mono-Eingangs- und Mono-Ausgangskanäle.

- **LINE**

Ein Algorithmus vor allem für die Aufnahme von Instrumenten mit Line-Pegel-Ausgabe (z. B. ein Synthesizer oder Keyboard).

- **MASTERING**

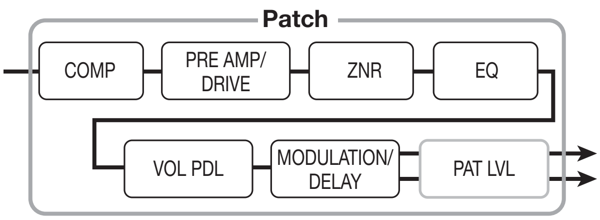
Ein Algorithmus zur Verarbeitung eines Stereomischsignals, z. B. beim Abmischen.

Die Anordnung der Effekt-Module und der Signalfluss für die einzelnen Algorithmen ist im folgenden Diagramm dargestellt.

TIPP

Es sind drei Arten von Algorithmen verfügbar: Mono-Eingang/Stereo-Ausgang, Stereo-Eingang/Stereo-Ausgang und 2 x Mono-Eingang/2 x Mono-Ausgang. Der Unterschied beeinflusst den Signalfluss beim Einfügen des Einfüge-Effekts. Angaben dazu finden Sie auf Seite 107.

Jedes Effekt-Modul umfasst verschiedene Parameter, die den Effekttyp und die Effekttiefe steuern. Die Einstellungen für die Parameter der einzelnen Effekt-Module und eine Gesamtlautstärkeeinstellung (Patch-Pegel) werden zusammen als ein Patch bezeichnet.



Algorithmus	Anordnung der Effekt-Module	Eingangs-/Ausgangs-Typ
CLEAN DIST ACO/BASS SIM BASS	COMP – PRE AMP/DRIVE – ZNR – EQ – VOL PDL – MODULATION/DELAY	Mono → Stereo
MIC	COMP/LIM – MIC PRE+DE-ESSER – ZNR – EQ – VOL PDL – MODULATION/DELAY	Mono → Stereo
DUAL MIC	COMP/LIM – MIC PRE – ZNR – EQ – VOL PDL – DOUBLING COMP/LIM – MIC PRE – ZNR – EQ – VOL PDL – DOUBLING	Mono → Mono x 2
LINE	COMP/LIM – TOR ISOLA – ZNR – EQ – VOL PDL – MODULATION	Stereo → Stereo
MASTERING	3BAND COMP/LO-FI – NORMALIZE – ZNR – EQ – VOL PDL – DIMENSION/RESONANCE	

Ein neu angelegtes Projekt umfasst 190 Patches. Diese Patches sind in Gruppen organisiert, die den acht Algorithmen entsprechen. Die Einstellungen für einen Einfüge-Effekt können Sie einfach wechseln, indem Sie den betreffenden Algorithmus und dann einen Patch wählen.
In der folgenden Tabelle sind die Algorithmentypen und die dazugehörigen Patch-Nummern aufgeführt.

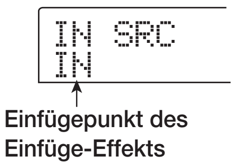
Algorithmus	Patch-Nummer	Algorithmus	Patch-Nummer
CLEAN	0 — 24	MIC	0 —49
DIST	0 — 44	DUAL MIC	0 —49
ACO/BASS SIM	0 — 14	LINE	0 —49
BASS	0 — 14	MASTERING	0 —29

Ändern der Einfügeposition des Einfüge-Effekts

Im Ursprungszustand eines Projekts wird der Einfüge-Effekt auf den Eingangs-Mischer angewendet. Die Einfügeposition können Sie aber bei Bedarf ändern. Dazu gehen Sie wie folgt vor:

1. Wenn das Hauptfenster angezeigt wird, drücken Sie in der Effekt-Sektion die [INPUT SOURCE]-Taste.

Auf dem Display wird die gegenwärtig ausgewählte Einfügeposition angezeigt.



Folgende Positionen sind wählbar:

- **IN**

Eingangs-Mischer (Grundeinstellung)

- **DRUM**

Drum-Kit-Ausgang

- **ITR1 - TR8**

Ausgang für Track 1 bis 8

- **TR1/2, TR3/4, TR5/6, TR7/8**

Ausgang für Track 1/2, 3/4, 5/6, 7/8

- **MASTER**

Direkt vor dem [MASTER]-Fader

2. Wählen Sie mit dem Drehregler die Einfügeposition aus.

TIPP

Wenn das Display von Schritt 1 angezeigt wird, können Sie den Einfügepunkt wählen, indem Sie die [INPUT 1]/[INPUT 2]-Tasten und die Statustasten drücken. Zum Wählen der Track-Paare 1/2, 3/4, 5/6 und 7/8 drücken Sie zwei Statustasten gleichzeitig.

3. Drücken Sie nach Auswahl des Einfügepunkts die [EXIT]-Taste.

Auf dem Display wird wieder das Hauptfenster angezeigt.

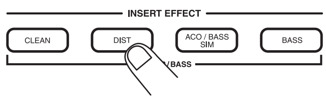
TIPP

Wenn der Einfüge-Effekt nicht am Eingangs-Mischer platziert wird, leuchtet die [INPUT SOURCE]-Taste bei angezeigtem Hauptfenster.

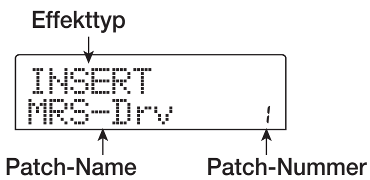
Auswahl eines Patches für den Einfüge-Effekt

In diesem Abschnitt wird die Auswahl eines Patches für den Einfüge-Effekt erläutert.

1. Drücken Sie in der Display-Sektion die Taste [INSERT EFFECT].



Die Taste leuchtet auf, und auf dem Display wird der gegenwärtig für diesen Algorithmus gewählte Patch angezeigt.
Zur Auswahl eines Patches für den Einfüge-Effekt wählen Sie zunächst einen Algorithmus (Komination aus Effektmodulen). Wenn Sie die [INSERT EFFECT]-Tasten drücken, werden in der ersten Zeile des Displays „INSERT“ und in der zweiten Zeile der Patch für den Einfüge-Effekt in diesem Algorithmus angezeigt.



TIPP

Als der Sende-/Return-Effekt aktiviert wurde, erschien in der ersten Zeile des Displays „SEND REV“ oder „SEND CHO“.

2. Wählen Sie den Patch mit den Tasten PATCH SELECT [▲]/[▼] oder dem Drehregler.

Der gewählte Patch wird sofort aktiv.

TIPP

Ist der Patch leer, wird auf dem Display statt des Patch-Namens „EMPTY“ angezeigt. Die Auswahl des Patches bleibt dann wirkungslos.

3. Wenn Sie den Einfüge-Effekt zeitweilig deaktivieren möchten, drücken Sie in der Effekt-Sektion die Taste [BYPASS/TUNER].

Die Taste [BYPASS/TUNER] leuchtet auf, und der Einfüge-Effekt wird umgangen. Wenn Sie erneut die [BYPASS/TUNER]-Taste drücken, aktivieren Sie den Effekt wieder.

TIPP

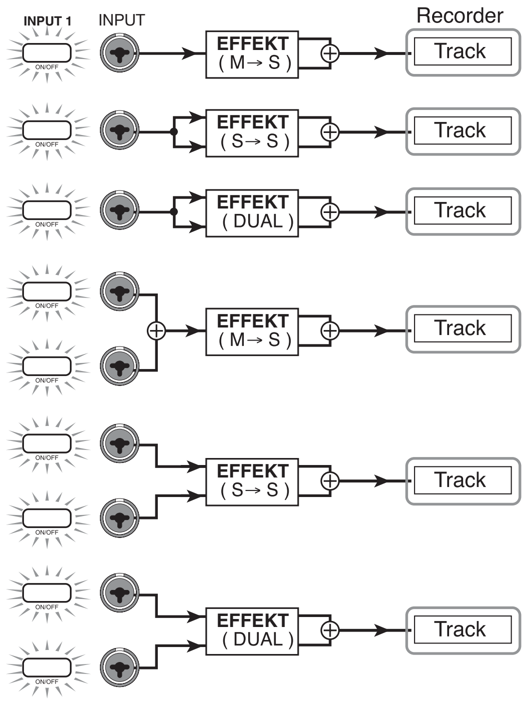
Wenn Sie in diesem Zustand (Bypass) die [ENTER]-Taste drücken, aktivieren Sie die Tuner-Funktion (→ S. 142).

4. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie die [EXIT]-Taste.

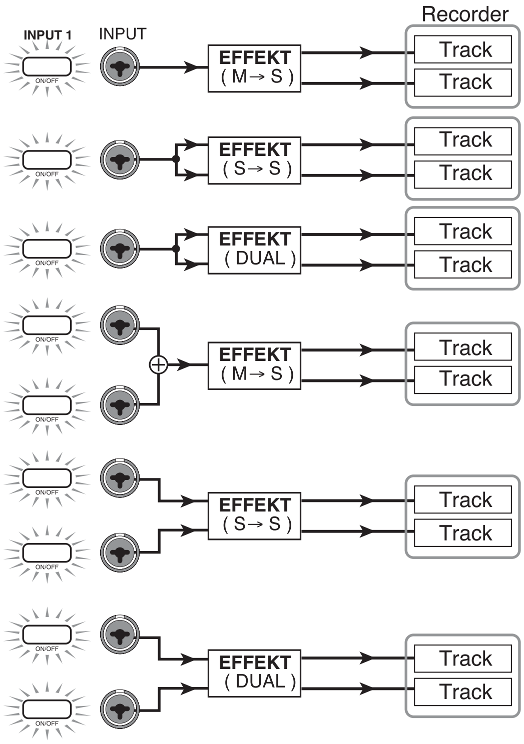
Der Fluss des Signals, das den Einfüge-Effekt durchläuft, ändert sich wie unten dargestellt. Die Änderung hängt von der Einfügeposition, der Anzahl der Eingangssignalkanäle und dem Eingangs-/Ausgangstyp des Einfüge-Effekts ab. („M → S“ steht für Mono-Eingang/Stereo-Ausgang, „S → S“ für Stereo-Eingang/-Ausgang, „Dual“ für Mono-Eingang/-Ausgang x 2.)

■ Bei Einfügen in den Eingangs-Mischer

- **Aufnahme auf Mono-Tracks (Tracks 1 bis 8)**



- **Aufnahme auf zwei Mono-Tracks (1/2, 3/4, 5/6, 7/8)**

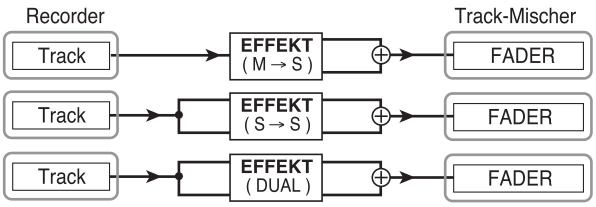


TIPP

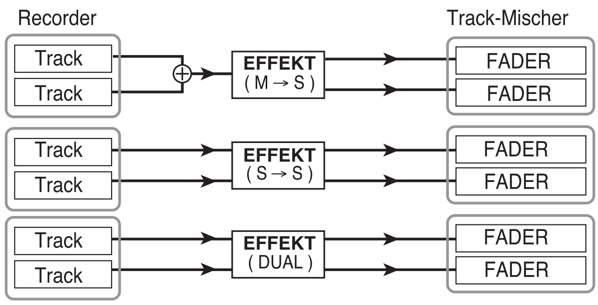
Wenn kein Track für die Aufzeichnung gewählt wurde, wird das Ausgangssignal des Einfüge-Effekts an den Punkt direkt vor dem [MASTER]-Fader gesendet und mit dem Track-Mischer-Signal gemischt.

■ Bei Einfügen in den Track-Mischer

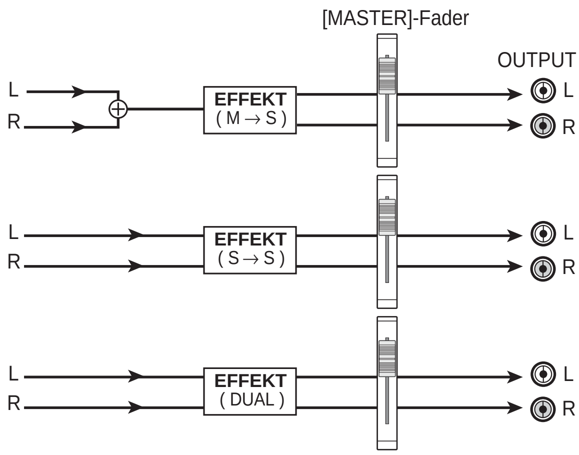
- **Mono-Track (Track 1 bis 8) als Einfügeposition gewählt**



- **Zwei Mono-Tracks (1/2, 3/4, 5/6, 7/8) oder als Einfügeposition gewählter Drum-Track**



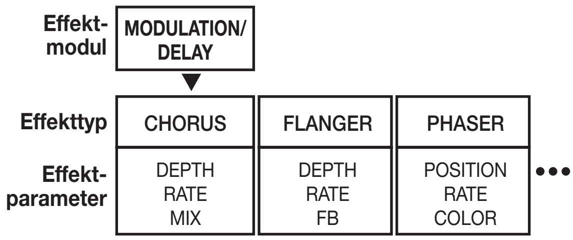
■ Bei Einfügen direkt vor dem [MASTER]-Fader



Bearbeiten des Einfüge-Effekts

Die Effekt-Module des Einfüge-Effekts haben verschiedene Effekt-Parameter, die zum Vornehmen von Detailänderungen am Charakter des Effekts festgelegt werden können. Durch Bearbeitung der Effekt-Parameter erzielen Sie den gewünschten Klang oder Effekt.
Bei einigen Effekt-Modulen können Sie den Effekt-Typ ändern. Beim MIC-Algorithmus bietet das MODULATION/DELAY-Effektmodul beispielsweise zehn Effekttypen, darunter Chorus, Flanger und Phaser. Sie können einen dieser Typen auswählen und verwenden.

Wenn Sie den Effekttyp ändern, ändern sich auch die Effektparameter.



In diesem Abschnitt wird erläutert, wie Sie den Effekttyp und die Effektparameter für den gerade ausgewählten Patch bearbeiten.

1. Wählen Sie mit den [INSERT EFFECT]-Tasten einen Algorithmus und dann mit den Tasten PATCH SELECT [▲]/[▼] oder dem Drehregler den zu bearbeitenden Patch.

Der Algorithmus eines Patches kann nicht geändert werden. Aus diesem Grund müssen Sie zunächst einen Patch wählen, der den gewünschten Algorithmus verwendet, auch wenn Sie einen Patch von Grund auf neu anlegen möchten.

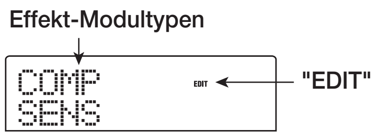
TIPP

Ist der Patch leer, wird auf dem Display statt des Patch-Namens „EMPTY“ angezeigt. Zum Anlegen eines neuen Patches wählen Sie einen leeren Patch im gewünschten Algorithmus.

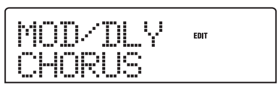
Algorithmus	Modul/Display								
CLEAN DIST ACO/BASS SIM BASS	COMP COMP	→	PRE/DRV PRE AMP/DRIVE	→	3BandEQ EQ	→	MOD/DLY MODULATION/DELAY	→	TOTAL ZNR, VOL PDL, PAT LVL
MIC	COMP/LIM COMP/LIM	→	MIC PRE MICPRE+DE-ESSER	→	3BandEQ EQ	→	MOD/DLY MODULATION/DELAY	→	TOTAL ZNR, VOL PDL, PAT LVL
DUAL MIC	COMP Lch COMP/LIM	→	MicPre L MICPRE	→	EQ Lch EQ	→	DOUBLE L DOUBLING	→	TOTAL ZNR, VOL PDL, PAT LVL
LINE	COMP/LIM COMP/LIM	→	ISOLATOR ISOLATOR	→	3BandEQ EQ	→	MOD/DLY MODULATION/DELAY	→	TOTAL ZNR, VOL PDL, PAT LVL
MASTERING	CMP/LoFi 3BAND COMP/ Lo-Fi	→	NORMLZR NORMALIZER	→	3BandEQ EQ	→	DIM/RESO DIMENSION/ RESONANCE	→	TOTAL ZNR, VOL PDL, PAT LVL

2. Drücken Sie die [EDIT]-Taste.

In der ersten Zeile des Displays wird „EDIT“ angezeigt. Das heißt, dass der Patch jetzt bearbeitet werden kann.



3. Wählen Sie mit Hilfe der Links-/Rechts-Tasten das Effektmodul, das Sie bearbeiten möchten.

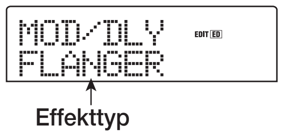


In der ersten Zeile des Displays wird für die einzelnen Effektmodule Folgendes angezeigt.

HINWEIS

In der Tabelle oben ist der Zustand angegeben, in dem das Effektmodul aktiv ist. Wenn das Effektmodul inaktiv ist, erscheint in der zweiten Zeile des Displays „-OFF-“.

4. Wenn Sie den Effekttyp für das gewählte Modul wechseln möchten, wählen Sie mit dem Drehregler den gewünschten Effekttyp.



TIPP

- **Wenn der Inhalt eines Patches bearbeitet wurde, wird die EDIT-Anzeige im oberen Teil des Displays auf „EDITED“ gesetzt.**
- **Wenn auf dem Display „TOTAL“ erscheint, können Sie mit den Auf-/Ab-Cursortasten PAT LVL, ZNR oder VOL PDL wählen.**

HINWEIS

Einige Effekt-Module verfügen nur über einen Effekttyp. Für solche Module wird kein Fenster zur Auswahl des Effekttyps angezeigt.

5. Wählen Sie mit den Auf-/Ab-Cursortasten den zu bearbeitenden Effektparameter.

Wenn Sie die Auf-/Ab-Cursortasten verwenden, wird ein Einstellungsfenster für die Effekttypen und -parameter für dieses Modul angezeigt.
Die folgende Abbildung zeigt ein Beispiel für die Display-Anzeige, wenn Sie den DEPTH-Parameter des FLANGER-Effekts gewählt haben.

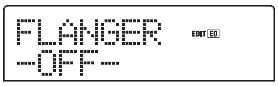


6. Legen Sie die Einstellung mit dem Drehregler fest.

Detaillierte Angaben zu den Effekttypen, die für die einzelnen Effekt-Module ausgewählt werden können, und zu den Effekt-Parametern der einzelnen Typen finden Sie im Anhang am Ende dieses Handbuchs (→ S. 151 bis 159).

7. Wenn Sie ein Modul aktivieren bzw. deaktivieren möchten, rufen Sie es auf dem Display auf. Dann drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Wenn das Effektmodul deaktiviert ist, wird der Name des Effekttyps auf dem Display mit „-OFF-“ angegeben. Wenn Sie in diesem Zustand die [ENTER]-Taste ein weiteres Mal drücken, wird das Effektmodul wieder aktiviert.



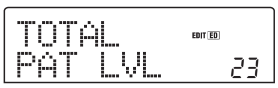
HINWEIS

Wenn in der ersten Zeile des Displays „TOTAL“ angezeigt wird, können Sie die Moduleinstellung ZNR/VOL PDL und den Patch-Pegel festlegen. Das Aktivieren/Deaktivieren des Effektmoduls ist in diesem Fall nicht möglich.

8. Wiederholen Sie zur Bearbeitung der anderen Module gegebenenfalls die Schritte 3 bis 7.

9. Wenn Sie den Patch-Pegel (die letztendliche Lautstärke des Patches) einstellen möchten, drücken Sie die Auf-/Ab-Cursortasten, bis auf dem Display „TOTAL PAT LVL“ angezeigt wird. Dann drehen Sie den Drehregler.

Der Patch-Pegel kann im Bereich von 1 bis 30 reguliert werden.



10. Drücken Sie nach dem Bearbeiten die Taste [EXIT].

Auf dem Display wird wieder das Fenster für die Auswahl eines Patches angezeigt.

HINWEIS

Beachten Sie, dass Sie den bearbeiteten Patch vor der Auswahl eines anderen Patches zunächst speichern müssen, weil sonst der bearbeitete Inhalt verloren geht. Wenn Sie die Ergebnisse Ihrer Bearbeitung speichern wollen, gehen Sie wie im folgenden Abschnitt beschrieben vor.

Speichern eines Einfüge-Effekt-Patches

Ein von Ihnen bearbeiteter Patch kann an einer beliebigen Stelle im selben Algorithmus gespeichert werden. Sie können einen vorhandenen Patch auch an einer anderen Stelle speichern und so eine Kopie dieses Patches anlegen.

1. Drücken Sie in der Display-Sektion die Taste [INSERT EFFECT] und dann die Taste [EDIT].

Der derzeit aktive Patch kann jetzt bearbeitet werden. Nehmen Sie die gewünschten Bearbeitungsschritte vor.

2. Nach Abschluss der Bearbeitung drücken Sie in der Steuer-Sektion die Taste [STORE].

Ein Fenster zur Auswahl des Ziels für den Speichervorgang wird auf dem Display angezeigt.



3. Wählen Sie mit dem Drehregler die Nummer des Patches aus, der das Ziel des Speichervorgangs sein soll.

4. Zum Speichern des Patches drücken Sie erneut die Taste [STORE].

Der Patch wird gespeichert, und auf dem Display wird wieder das Fenster zur Auswahl eines Patches angezeigt.

TIPP

- **Von Ihnen gespeicherte Patches werden als Teil des Projekts auf der Festplatte gespeichert.**
- **Patch-Daten aus einem bereits existierenden Projekt können in das aktuelle Projekt geladen werden (→ S. 115).**

Bearbeiten des Namens eines Einfüge-Effekt-Patches

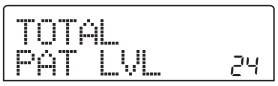
In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie den Namen des gewählten Patches bearbeiten.

1. Drücken Sie [INSERT EFFECT]-Tasten des Effekts, der den Ziel-Patch enthält. Wählen Sie dann mit den Tasten PATCH SELECT [▲]/[▼] oder dem Drehregler den zu bearbeitenden Patch.

2. Drücken Sie die [EDIT]-Taste.

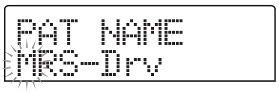
Der derzeit aktive Patch kann jetzt bearbeitet werden.

3. Drücken Sie die Links-/Rechts-Cursortasten, um die Anzeige „TOTAL PAT LVL“ auf dem Display aufzurufen.



4. Drücken Sie die wiederholt die Ab-Cursortaste, um die Anzeige „PAT NAME“ auf dem Display aufzurufen.

Der Name des gewählten Patches kann jetzt bearbeitet werden. Das für die Bearbeitung gewählte Zeichen blinkt.



5. Verwenden Sie die Links-/Rechts-Cursortasten, um die blinkende Positionsanzeige auf das zu ändernde Zeichen zu setzen. Wählen Sie dann mit dem Drehregler ein Zeichen aus.

Informationen zu den verfügbaren Zeichen finden Sie auf Seite 36.

6. Wiederholen Sie gegebenenfalls Schritt 5, bis der gewünschte Name eingestellt ist.

7. Drücken Sie zum Bestätigen des neuen Namens in der Steuer-Sektion zweimal die Taste [STORE].

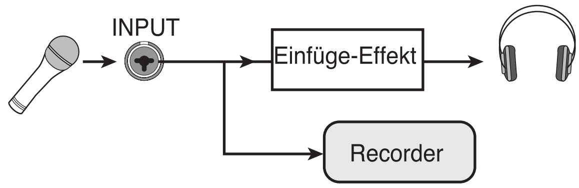
Der Name wird gespeichert, und auf dem Display wird wieder das Fenster zur Auswahl eines Patches angezeigt.

HINWEIS

Wenn Sie zu einem anderen Patch wechseln, ohne die Einstellung vorher zu speichern, wird er wieder auf den ursprünglichen Namen zurückgesetzt.

Anwenden des Einfüge-Effekts auf das Monitor-Signal (ausschließlich)

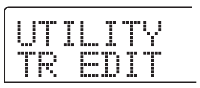
In der Regel wird das vom Effekt verarbeitete Signal auf einem Track aufgezeichnet, wenn der Einfüge-Effekt in den Eingangs-Mischer gelegt wird. Sie können den Einfüge-Effekt jedoch gegebenenfalls nur auf das Monitor-Signal anwenden und das unbearbeitete Eingangssignal auf dem Track aufzeichnen. Wenn Sie beispielsweise den unverarbeiteten Sound einer Gesangsdarbietung aufzeichnen, fühlt sich der Sänger unter Umständen wohler, wenn für die Mikrofonaufzeichnung ein geeigneter Einfüge-Effekt auf das Monitor-Signal gelegt wird.



1. Legen Sie den Eingangs-Mischer als Position für den Einfüge-Effekt fest.

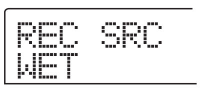
2. Drücken Sie in der Display-Sektion die [UTILITY]-Taste.

Das Utility-Menü wird angezeigt.



3. Drücken Sie die Links-/Rechts-Tasten, um die Anzeige „UTILITY REC SRC“ auf dem Display aufzurufen. Dann drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Auf dem Display wird daraufhin Folgendes angezeigt:
In diesem Zustand können Sie jetzt einen der beiden folgenden Signaltypen für das Aufzeichnen auf dem Track wählen:



- **WET**

Das Eingangssignal, das den Einfüge-Effekt durchlaufen hat, wird auf dem Track aufgezeichnet (Grundeinstellung).

- **DRY**

Nur das nicht verarbeitete Eingangssignal wird auf dem Track aufgezeichnet. Auch in diesem Fall wird der Einfüge-Effekt jedoch auf das Monitor-Signal angewendet.

4. Wählen Sie mit dem Drehregler die Einstellung „DRY“.

5. Drücken Sie nach Abschluss des Einstellvorgangs mehrmals die Taste [EXIT].

Auf dem Display wird wieder das Hauptfenster angezeigt.

HINWEIS

Die Einstellung für „UTILITY REC SRC“ wird für das gesamte Projekt gespeichert. Bevor Sie andere Parts aufnehmen, setzen Sie die Einstellung zurück auf „WET“.

Arbeiten mit dem Sende-/Return-Effekt

In diesem Abschnitt wird erläutert, wie Sie Patches für den Sende-/Return-Effekt (Chor/Verzögerung, Hall) auswählen und bearbeiten.

Informationen zu den Sende-/Return-Effekt-Patches

Die Sende-/Return-Effekte „Hall“ sowie „Chorus/ Verzögerung“ hängen nicht voneinander ab.
Hall und Chorus/Verzögerung haben jeweils einen Effekttyp, der den Typ des Effekts bestimmt, und verschiedene Parameter, mit denen Sie den Charakter des Effekts einstellen können. Die Einstellungen für den Effekttyp und die Parameter in Kombination mit einem Namen werden zusammenfassend als Sende-/Return-Effekt-Patches bezeichnet.
Ein neu angelegtes Projekt enthält 20 Hall-Patches und 20 Chorus/Verzögerung-Patches. Die Hall- bzw. Chorus/ Verzögerung-Einstellungen können Sie einfach wechseln, indem Sie den Effekt wählen, für den Sie einen Patch wählen möchten (Hall oder Chorus/Verzögerung) und dann einen Patch wählen. Die Patch-Nummer wird wie folgt zugewiesen.

Effekt	Patch-Nummer
REVERB	0 – 19
CHORUS/DELAY	0 – 19

Auswahl eines Sende-/Return-Effekt-Patches

In diesem Abschnitt wird die Auswahl eines Hall- bzw. Chorus/Verzögerungs-Patches erläutert.

1. Drücken Sie in der Effekt-Sektion die Taste [REVERB] oder [CHORUS/DELAY].

Drücken Sie zur Auswahl eines Patches für einen Halleffekt die Taste [REVERB] bzw. zur Auswahl eines Patches für Chorus/Verzögerung die Taste [CHORUS/DELAY].
Der derzeit aktive Patch wird angezeigt. In der folgenden Abbildung ist ein Fenster dargestellt, das bei Drücken der Taste [REVERB] aufgerufen wird.



2. Wählen Sie den neuen Patch mit den Tasten PATCH SELECT [▲]/[▼] oder dem Drehregler.

Wenn Sie am Regler drehen, werden sofort neue Patches aufgerufen. Wenn sich die Regler für die Parametereinstellungen REVERB SEND und CHORUS/DELAY SEND des Track-Mischers in der oberen Stellung befinden, können Sie die Taste PLAY [▶] drücken, um den Song wiederzugeben und sich das Ergebnis des neu gewählten Patches anzuhören.

TIPP

- Detaillierte Angaben zu den Track-Mischer-Operationen finden Sie auf Seite 75.
- Ob die Taste [REVERB] bzw. [CHORUS/DELAY] leuchtet oder nicht, signalisert den Status (an/aus) des jeweiligen Moduls. Bei jedem Drücken der Taste wechseln Sie den Status.

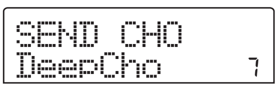
3. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie die [EXIT]-Taste.

Bearbeiten eines Sende-/Return-Effekt-Patches

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie einen Sende-/Return-Effekt-Patch bearbeiten.

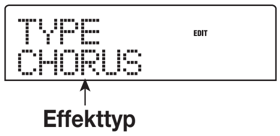
1. Drücken Sie in der Effekt-Sektion die Taste [REVERB] oder [CHORUS/DELAY].

2. Wählen Sie gegebenenfalls mit dem Drehregler den zu bearbeitenden Patch aus. In der folgenden Abbildung ist ein Fenster dargestellt, das bei Drücken der Taste [CHORUS/DELAY] aufgerufen wird.



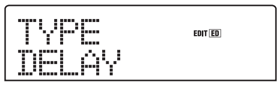
3. Drücken Sie die [EDIT]-Taste.

Auf dem Display erscheint „EDIT“, und es wird ein Fenster angezeigt, in dem Sie den Patch bearbeiten können. Wenn die [EDIT]-Taste gedrückt wurde, wird der für diesen Sende-/Return-Effekt gewählte Effekttyp angezeigt.



4. Wählen Sie bei Bedarf mit dem Drehregler einen anderen Effekttyp aus.

Wenn der Effekttyp geändert wurde, ändern sich auch die Effektparameter.

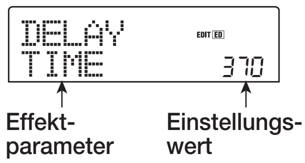


TIPP

Wenn der Inhalt eines Patches bearbeitet wurde, wird die EDIT-Anzeige im oberen Teil des Displays auf „EDITED“ gesetzt.

5. Wählen Sie mit den Auf-/Ab-Cursortasten den zu bearbeitenden Effektparameter.

In der ersten Zeile des Displays wird der Effekttyp angezeigt, in der zweiten Zeile ist der Name des Effektparameters aufgeführt.
Die aktuelle Einstellung erscheint rechts vom Namen des Parameters.



6. Legen Sie die Einstellung mit dem Drehregler fest.

Detaillierte Angaben zu den Effekttypen, die für Hall bzw. Chorus/Verzögerung ausgewählt werden können, und zu den Wertebereichen der einzelnen Effektparameter finden Sie im Anhang am Ende dieses Handbuchs (→ S. 151 bis 159).

7. Wiederholen Sie zur Bearbeitung anderer Effektparameter gegebenenfalls die Schritte 5 bis 6.

8. Drücken Sie nach dem Bearbeiten die Taste [EXIT].

Auf dem Display wird wieder das Fenster für die Auswahl eines Patches angezeigt.

HINWEIS

Beachten Sie, dass Sie den bearbeiteten Patch vor der Auswahl eines anderen Patches zunächst speichern müssen, weil sonst der bearbeitete Inhalt verloren geht. Wenn Sie die Ergebnisse Ihrer Bearbeitung speichern wollen, gehen Sie wie im folgenden Abschnitt beschrieben vor.

Speichern eines Sende-/Return-Effekt-Patches

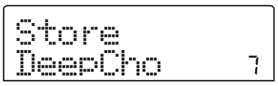
Ein von Ihnen bearbeiteter Patch kann an einer beliebigen Stelle im selben Sende-/Return-Effekt gespeichert werden. Sie können einen vorhandenen Patch auch an einer anderen Stelle speichern und so eine Kopie dieses Patches anlegen.

1. Drücken Sie in der Effekt-Sektion die Taste [REVERB] oder [CHORUS/DELAY]. Drücken Sie dann die Taste [EDIT].

Der derzeit aktive Patch kann jetzt bearbeitet werden. Führen Sie die erforderlichen Bearbeitungsschritte aus.

2. Nach Abschluss der Bearbeitung drücken Sie in der Steuer-Sektion die Taste [STORE].

Ein Fenster zur Auswahl des Ziels für den Speichervorgang wird auf dem Display angezeigt.



3. Wählen Sie mit dem Drehregler die Nummer des Patches aus, der das Ziel des Speichervorgangs sein soll.

4. Drücken Sie erneut die [STORE]-Taste.

Der Patch wird gespeichert, und auf dem Display wird wieder das Fenster zur Auswahl eines Patches angezeigt.

TIPP

- **Von Ihnen gespeicherte Patches werden als Teil des Projekts auf der Festplatte gespeichert.**
- **Patch-Daten aus einem bereits existierenden Projekt können in das aktuelle Projekt geladen werden (→ S. 115).**

Bearbeiten des Namens eines Sende-/Return-Effekt-Patches

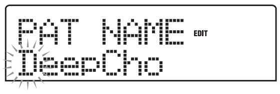
In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie den Namen des Patches bearbeiten, der gerade für einen Sende-/Return-Effekt gewählt ist.

1. Drücken Sie in der Effekt-Sektion die Taste [REVERB] oder [CHORUS/DELAY].

Wählen Sie gegebenenfalls mit den Tasten PATCH SELECT [▲]/[▼] oder dem Drehregler den Patch, dessen Namen Sie bearbeiten möchten.

2. Drücken Sie die [EDIT]-Taste und dann wiederholt die Ab-Cursortaste, um die Anzeige „PAT NAME" auf dem Display aufzurufen.

Der Name des gewählten Patches kann jetzt bearbeitet werden. Das für die Bearbeitung gewählte Zeichen blinkt.



3. Verwenden Sie die Links-/Rechts-Cursortasten, um die blinkende Positionsanzeige auf das zu ändernde Zeichen zu setzen. Wählen Sie dann mit dem Drehregler ein Zeichen aus.

Informationen zu den verfügbaren Zeichen finden Sie auf Seite 36.

4. Wiederholen Sie gegebenenfalls Schritt 3, bis der gewünschte Name eingestellt ist.

5. Drücken Sie zum Bestätigen des neuen Namens in der Steuer-Sektion zweimal die Taste [STORE].

Der Name wird gespeichert, und auf dem Display wird wieder das Fenster zur Auswahl eines Patches angezeigt.

Importieren von Patches aus einem anderen Projekt

In diesem Abschnitt wird der Import (das Laden) aller Patches für die internen Effekte aus einem anderen auf der Festplatte gespeicherten Projekt erläutert.

HINWEIS

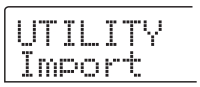
Beachten Sie dabei, dass beim Import von Patches auf diese Art alle Patches im aktuellen Projekt überschrieben werden. Achten Sie deshalb darauf, dass Sie nicht versehentlich Patches überschreiben, die Sie noch verwenden möchten.

1. Zeigen Sie durch Drücken der Tasten [INSERT EFFECT], [REVERB] oder [CHORUS/DELAY] einen effektbezogenen Parameter auf dem Display an.

Um einen Patch importieren zu können, muss auf dem Display ein effektbezogener Parameter angezeigt werden.

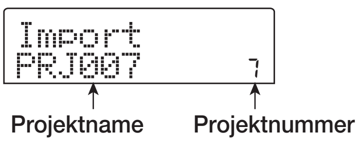
2. Drücken Sie die [UTILITY]-Taste.

Das Utility-Menü für den Effekt wird auf dem Display angezeigt.



3. Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

In diesem Zustand können Sie das Projekt wählen, aus dem der Import erfolgen soll.



4. Wählen Sie mit dem Drehregler das zu importierende Projekt, und drücken Sie dann die Taste [ENTER].

Auf dem Display wird „Import SURE?“ angezeigt.

5. Zum Starten des Importvorgangs drücken Sie ein weiteres Mal die Taste [ENTER]. Zum Abbrechen des Vorgangs drücken Sie die [EXIT]-Taste.

Die Patches des gewählten Projektes werden in das aktuelle Projekt importiert. Nach Abschluss des Importvorgangs wird wieder das Fenster aus Schritt 1 angezeigt.

Referenz [Anlegen einer CD]

In diesem Abschnitt wird die Verwendung des CD-R/RW-Laufwerks des MRS-802 beschrieben.

HINWEIS

- **Wenn beim MRS-802 kein CD-R/RW-Laufwerk vorinstalliert ist, ist das Anlegen einer CD nicht möglich.**
- **Mixed-Mode-CDs und CDs mit Kopierschutz können weder wiedergegeben noch als Datenquelle verwendet werden.**

Schreiben von Audiodaten

Mit dem MRS-802 können Sie den Inhalt des Master-Tracks eines Projekts auf eine CD-R/RW in CD-DA-Format (Audiodaten) schreiben. Das Ergebnis ist eine Audio-CD, die auf einem CD-Player abgespielt werden kann. Wie die anderen Tracks des MRS-802 verfügt auch der Master-Track über 10 V-Takes. Der zuletzt gewählte V-Take dient als Ausgangsmaterial für die Audio-CD.

Für das Schreiben von Audiodaten auf eine CD-R/CD-RW gibt es folgende zwei Möglichkeiten:

- **Projektweises Schreiben**

Bei diesem Verfahren wird der Master-Track eines Einzelprojekts auf CD geschrieben. Solange die CD noch nicht abgeschlossen ist, lassen sich bei diesem Verfahren noch Audiodaten auf sie schreiben.

- **Albumweises Schreiben**

Bei diesem Verfahren wird zunächst eine Liste für die Audio-CD angelegt (das „Album"). Diese enthält Angaben zu den Master-Tracks aus verschiedenen Projekten, die auf der CD enthalten sein sollen. Dann wird die CD in einem Vorgang beschrieben. Das Finalizing erfolgt automatisch. Deshalb ist das Hinzufügen von Audiodaten zu einem späteren Zeitpunkt nicht mehr möglich.

TIPP

Als „Finalizing" oder „Abschließen" einer Audio-CD wird der das Herstellen der Wiedergabefähigkeit auf herkömmlichen CD-Playern bezeichnet. Nach dem Finalizing können keine weiteren Daten auf eine CD-R/CD-RW geschrieben werden.

HINWEIS

Die Signaldaten des gerade gewählten V-Take des Master-Tracks werden unverändert auf der Audio-CD aufgezeichnet. Während der Aufzeichnung ist keine Bearbeitung möglich. Zum Ausschneiden leerer Abschnitte vor oder nach dem Audiomaterial können Sie die Trim-Funktion für den Master-Track verwenden (→ S. 52).

CD-Rs/CD-RWs (beschreibbare und wiederbeschreibbare CDs)

Zum Anlegen einer Audio-CD können Sie als Datenträger eine CD-R oder eine CD-RW wählen. Die Funktionsmerkmale dieser beiden CD-Typen werden im Folgenden beschrieben.

- **CD-R**

Auf diesen CD-Typ können Sie einmalig Daten aufzeichnen oder freien Speicherplatz in einem weiteren Schreibvorgang mit Daten füllen. Aufgezeichnete Daten können weder geändert noch gelöscht werden. CD-Rs sind mit einer Aufnahmekapazität von 650 MB und 700 MB erhältlich.
Um Audiodaten des MRS-802 neu auf CD schreiben zu können, benötigen Sie eine leere CD-R. So lange die CD noch nicht abgeschlossen ist, lassen sich weitere Audiodaten auf sie schreiben, bis ihre Aufnahmekapazität erschöpft ist. Nach dem Finalizing kann Sie mit einem handelsüblichen CD-Player wiedergegeben werden.

- **CD-RW**

Bei diesem CD-Typ können Sie Daten aufzeichnen, freien Speicherplatz in einem weiteren Schreibvorgang mit Daten füllen und Daten löschen. CD-RWs sind ebenfalls mit einer Aufnahmekapazität von 650 MB und 700 MB erhältlich.
Um Audiodaten des MRS-802 neu auf CD schreiben zu können, benötigen Sie eine vollständig gelöschte CD-RW. So lange die CD noch nicht abgeschlossen ist, lassen sich weitere Audiodaten auf sie schreiben, bis ihre Aufnahmekapazität erschöpft ist. Die CD kann in der Regel nur mit CD-Playern wiedergegeben werden, die für das Lesen von CD-R/RWs ausgelegt sind.

CD	Schreiben	Daten hinzu	Löschen	Wiedergabe auf normalem CD-Player
CD-R	Nur einmal	Ja	Nein	Ja
CD-RW	Mehrmals (nach Löschen)	Ja	Ja	Nein

HINWEIS

Wenn Sie handelsübliche vorformatierte CD-RWs verwenden, führen Sie zunächst eine Löschoperation durch (siehe Beschreibung auf Seite 122).

Projektweises Aufnehmen von Audiodaten

Sie können ein Projekt wählen und den Inhalt seines Master-Tracks auf eine CD-R/CD-RW schreiben.

HINWEIS

Vor dem Starten des nachstehend beschriebenen Vorgangs entfernen Sie mit Hilfe der Trim-Funktion für den Master-Track unerwünschte leere Abschnitte am Anfang und am Ende (→ S. 52).

1. Legen Sie eine CD-R/RW in das CD-R/RW-Laufwerk ein.

Zum Schreiben von Audiodaten nutzen Sie eine leere CD-R/RW oder eine vollständig gelöschte CD-RW.
Zum Aufnehmen weiterer Audiodaten müssen Sie eine CD-R/RW verwenden, die noch nicht abgeschlossen ist.

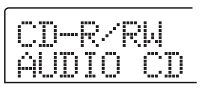
2. Wählen Sie das Projekt, das als Quelle dienen soll.

Nähere Angaben zum Laden von Projekten finden Sie auf Seite 130.

3. Überzeugen Sie sich davon, dass für den Master-Track dieses Projekts der V-Take gewählt ist, den Sie auf die Audio-CD schreiben möchten.

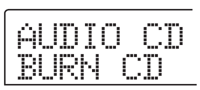
4. Wenn das Hauptfenster angezeigt wird, drücken Sie in der Display-Sektion die Taste [CD-R/RW].

Das CD-R/RW-Menü wird angezeigt.



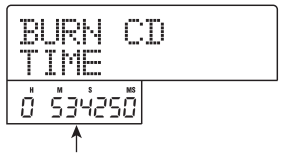
5. Überzeugen Sie sich davon, dass auf dem Display „CD-R/RW AUDIO CD“ angezeigt wird, und drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Das Audio-CD-Menü wird angezeigt.



6. Überzeugen Sie sich davon, dass auf dem Display „AUDIO CD BURN CD“ angezeigt wird, und drücken Sie die [ENTER]-Taste.

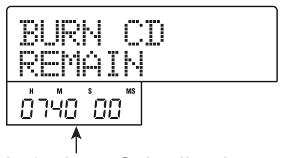
Auf dem Display wird die Dauer des Quell-Master-Tracks in Stunden (H), Minuten (M), Sekunden (S) und Millisekunden (MS) angezeigt.



Länge des Master-Tracks

7. Zum Prüfen der verbleibenden Aufnahmedauer auf der CD drücken Sie die Ab-Cursortaste.

Im unteren Teil des Displays wird die verbleibende Zeit auf der CD angezeigt (in Minuten, Sekunden, Millisekunden).



Verfügbare Schreibzeit

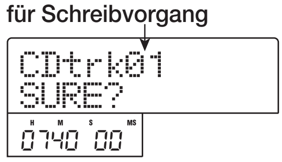
Kehren Sie mit der Auf-Cursortaste ins vorige Fenster zurück.

8. Drücken Sie zur Wiedergabe des Quell-Master-Tracks die Taste PLAY [▶]. Zum Anhalten der Wiedergabe drücken Sie die Taste STOP [■].

9. Drücken Sie zweimal die Taste [ENTER].

Auf dem Display wird daraufhin Folgendes angezeigt:

Nummer des Ziel-Tracks für Schreibvorgang



10. Zum Starten des Schreibvorgangs drücken Sie die Taste [ENTER].

Das Beschreiben der CD-R/RW beginnt. Während des Schreibvorgangs wird auf dem Display „wait...“ angezeigt. Der Zähler gibt den Fortschritt des Schreibvorgangs an. Nach Abschluss des Schreibvorgangs erscheint die Anzeige „CDtrkxx COMPLETE“ („xx“ steht dabei für die Track-Nummer).

TIPP

Wenn Sie statt der Taste [ENTER] die Taste [EXIT] drücken, wird der Schreibvorgang abgebrochen und wieder das vorherige Fenster aufgerufen.

11. Wenn der Schreibvorgang abgeschlossen ist, drücken Sie die Taste [EXIT].

Das System wird in den Zustand von Schritt 4 zurückgesetzt. Zum Schreiben weiterer Audiodaten laden Sie das nächste Projekt. Dann wiederholen Sie die genannten Schritte.

TIPP

- **Bei diesem Verfahren wird zwischen den Tracks auf der CD automatisch eine Pause von 2 Sekunden eingefügt.**
- **Solange die CD-R/RW noch nicht abgeschlossen ist, kann sie auf einem herkömmlichen CD-Player nicht abgespielt werden. (Informationen zur Wiedergabe einer nicht abgeschlossenen CD-R/RW finden Sie auf Seite 120.)**

12. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].

Albumweises Aufnehmen von Audiodaten

Bei diesem Verfahren wird zunächst eine Liste für die Audio-CD angelegt (das „Album“). Diese enthält Angaben zu den Master-Tracks aus verschiedenen auf der Festplatte gespeicherten Projekten. Anschließend wird die CD-R/CD-RW mit diesen Master-Tracks in einem Vorgang beschrieben.

HINWEIS

Vor dem Starten des nachstehend beschriebenen Vorgangs entfernen Sie mit Hilfe der Trim-Funktion für den Master-Track unerwünschte leere Abschnitte am Anfang und am Ende.

1. Legen Sie eine CD-R/RW in das CD-R/RW-Laufwerk ein.

Zum Schreiben von Audiodaten nutzen Sie eine leere CD-R/RW oder eine vollständig gelöschte CD-RW.
Zum Aufnehmen weiterer Audiodaten müssen Sie eine CD-R/RW verwenden, die noch nicht abgeschlossen ist.

2. Überzeugen Sie sich davon, dass für die Master-Tracks des aufzuzeichnenden Projekts die richtigen V-Takes gewählt sind.

HINWEIS

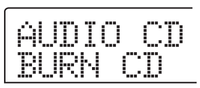
Wenn ein nicht aufgezeichneter V-Take für den Master-Track ausgewählt ist, kann das betreffende Projekt nicht als Aufnahmequelle gewählt werden.

3. Wenn das Hauptfenster angezeigt wird, drücken Sie in der Display-Sektion die Taste [CD-R/RW].

Das CD-R/RW-Menü wird angezeigt.

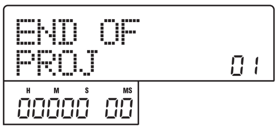
4. Überzeugen Sie sich davon, dass auf dem Display „CD-R/RW AUDIO CD“ angezeigt wird, und drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Das Audio-CD-Menü wird angezeigt.



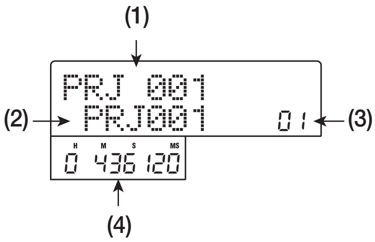
5. Drücken Sie die Links-/Rechts-Cursortasten, um die Anzeige „AUDIO CD ALBUM“ auf dem Display aufzurufen. Dann drücken Sie die [ENTER]-Taste.

In diesem Zustand können Sie die Projekte für das Album wählen. „END OF PROJ“ gibt das Ende der Albumliste der Projekte an. Wenn zuerst die Anzeige „ALBUM“ aufgerufen wird, wurde kein Projekt registriert. Deshalb wird „END OF PROJ“ angezeigt.



6. Wählen Sie mit dem Drehregler das als Track 1 des Albums zu verwendende Projekt.

Die Anzeige „END OF PROJ“ wandert zum nächsten Track, und auf dem Display wird Folgendes angezeigt:



(1) Projektnummer

(2) Projektname

Gibt Name und Nummer des als Aufnahmequelle zu verwendenden Projekts an.

(3) Track-Nummer

Gibt die Nummer des als Schreibziel auf der CD-R/RW zu verwendenden Tracks an.

(4) V-Take-Dauer

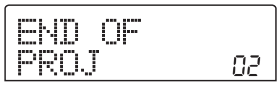
Gibt die Länge des gewählten V-Takes des Master-Tracks im betreffenden Projekt an (in Stunden/Minuten/Sekunden/Millisekunden).

HINWEIS

Wenn ein nicht aufgezeichneter V-Take für den Master-Track ausgewählt ist, kann das betreffende Projekt nicht als Aufnahmequelle gewählt werden. Wenn das gewünschte Projekt nicht angezeigt wird, sollten Sie prüfen, ob für seinen Master-Track ein aufgezeichneter V-Take gewählt wurde.

7. Wenn das Projekt für Track 1 ausgewählt wurde, springen Sie mit der Rechts-Cursortaste zu Track 2.

Im Fenster wird daraufhin Folgendes angezeigt.



8. Wählen Sie mit dem Drehregler das als Track 2 des Albums zu verwendende Projekt.

9. Auf dieselbe Art und Weise wählen Sie die Projekte für Track 3 und die folgenden Tracks.

Es sind maximal 99 Tracks zulässig. Das setzt jedoch voraus, dass die CD auch über genügend freien Speicherplatz verfügt.

- **So spielen Sie den Master-Track ab:**

Drücken Sie die Taste PLAY [▶]. Der Master-Track des gerade auf dem Display angezeigten Projekts wird wiedergegeben. Zum Anhalten der Wiedergabe drücken Sie die Taste STOP [■].

- **So tauschen Sie ein Projekt in einem Album aus:**

Wählen Sie mit den Links-/Rechts-Cursortasten die Track-Nummer, für die ein anderes Projekt genutzt werden soll, und wählen Sie mit dem Drehregler das gewünschte Projekt.

- **So löschen Sie ein Projekt aus einem Album:**

Wählen Sie mit den Links-/Rechts-Cursortasten die Track-Nummer, deren Projekt gelöscht werden soll, und drücken Sie dann die Taste [DELETE/ERASE]. Auf dem Display wird „DELETE SURE?“ angezeigt. Zum Löschen des Projekts aus der Albumliste drücken Sie die Taste [ENTER]. Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, drücken Sie die Taste [EXIT]. Wenn ein Projekt gelöscht wurde, rücken die folgenden Tracks eine Position nach vorn.

- **So löschen Sie alle Projekte aus einem Album:**

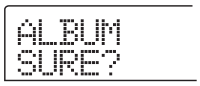
Drücken Sie im Zustand für das Registrieren von Projekten in einem Album die Taste [DELETE/ERASE] und dann die Ab-Cursortaste. Auf dem Display wird „ALL DEL SURE?“ angezeigt. Zum Löschen aller Projekts aus der Albumliste drücken Sie die Taste [ENTER]. Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, drücken Sie die Taste [EXIT].

- **So ermitteln Sie das Aufnahmevermögen einer CD-R/RW:**

Drücken Sie die Ab-Cursortaste. Im unteren Teil des Displays wird die verbleibende Zeit auf der CD angezeigt. Zur Rückkehr ins vorige Fenster drücken Sie die Auf-Cursortaste.

10. Wenn Sie alle gewünschten Projekte im Album abgelegt haben, drücken Sie zweimal die Taste [ENTER].

Auf dem Display wird daraufhin Folgendes angezeigt:



TIPP

Wenn Sie die [ENTER]-Taste ein weiteres Mal drücken, wird auf dem Display „xx Tracks BURN?“ angezeigt (xx ist hier die Anzahl der Tracks). Diesem Fenster können Sie die Gesamtzahl an Tracks entnehmen.

11. Zum Starten des Brennvorgangs drücken Sie ein weiteres Mal die Taste [ENTER].

Das Beschreiben der CD-R/RW beginnt. Während des Schreibvorgangs wird auf dem Display „wait...“ angezeigt. Der Zähler gibt den Fortschritt des Schreibvorgangs an. Nach Abschluss des Schreibvorgangs wird die CD ausgeworfen und die Meldung „ALBUM NEXT?“ angezeigt. Wenn Sie eine weitere CD mit demselben Inhalt beschreiben möchten, legen Sie eine leere CD-R/RW oder eine CD-RW ein, die vollständig gelöscht wurde. Dann drücken Sie die [ENTER]-Taste. Zum Beenden des Vorgangs drücken Sie die Taste [EXIT].

12. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].

Wiedergabe einer Audio-CD

Zum Wiedergeben einer in das CD-R/CD-RW-Laufwerk eingelegten Audio-CD gehen Sie wie folgt vor: Auf diese Art können Sie auch eine CD-R/CD-RW wiedergeben, die noch nicht abgeschlossen ist.

HINWEIS

Eine CD-R/CD-RW, für die kein Finalizing durchgeführt wurde, kann ausschließlich mit diesem Verfahren wiedergegeben werden.

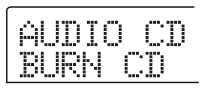
1. Legen Sie eine Audio-CD in das CD-R/RW-Laufwerk.

2. Wenn das Hauptfenster angezeigt wird, drücken Sie in der Display-Sektion die Taste [CD-R/RW].

Das CD-R/RW-Menü wird angezeigt.

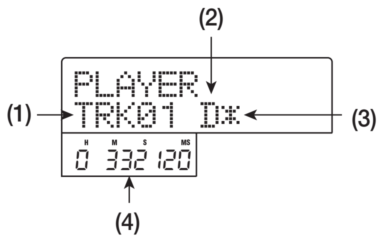
3. Überzeugen Sie sich davon, dass auf dem Display „CD-R/RW AUDIO CD“ angezeigt wird, und drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Das Audio-CD-Menü wird angezeigt.



4. Drücken Sie die Links-/Rechts-Cursortasten, um die Anzeige „AUDIO CD PLAYER“ auf dem Display aufzurufen. Dann drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Auf dem Display werden die Track-Nummer und das Wiedergabeverfahren für die eingelegte Audio-CD angezeigt. Bei einer nicht abgeschlossenen CD wird ein Sternchen (*) angezeigt.



(1) Track-Nummer

Die Nummer des gegenwärtig ausgewählten Tracks auf der Audio-CD wird angezeigt.

(2) Wiedergabeverfahren

Gibt an, welches Wiedergabeverfahren für die CD gewählt wurde. „D" steht für digitale und „A" für analoge Wiedergabe.

(3) Finalizing erfolgt?

Wenn hier ein „*" angezeigt wird, befindet sich im Laufwerk eine CD-R/RW, für die noch kein Finalizing erfolgt ist.

(4) Aktuelle Position im Track

Hier ist die Position im aktuellen Track in Stunden (H), Minuten (M), und Sekunden (S) angegeben.

5. Wählen Sie mit den Tasten FF [▶▶] und REW [◀◀] den abzuspielenden Track.

Wenn die Track-Nummer angezeigt wird, kann mit den Tasten FF [▶▶] und REW [◀◀] der Track auf der CD gewählt werden. Mit FF [▶▶] springen Sie zum nächsten Track und mit REW [◀◀] zum vorigen Track.

6. Wählen Sie mit Hilfe der Auf-/Ab-Cursortasten das Wiedergabeverfahren für die Audio-CD.

Mit jedem Drücken der Auf-/Ab-Cursortasten schalten Sie zwischen folgenden Verfahren um:

- **D (digitale Wiedergabe)**

Das digitale Audiosignal der CD wird vom MRS-802 im Digitalbereich gelesen und kann als Audiosignal an den MASTER OUTPUT-Buchsen an der Rückseite und der MASTER PHONES-Buchse an der Vorderseite abgenommen werden (Standardeinstellung).

- **A (analoge Wiedergabe)**

Das Audiosignal der CD wird über den Kopfhörerausgang des CD-R/RW-Laufwerks wiedergegeben.

7. Drücken Sie zum Starten der Wiedergabe der Audio-CD die Taste PLAY [▶].

Starten der Wiedergabe des gewählten Tracks. Nach dem Ende eines Tracks erfolgt die Wiedergabe des nächsten Tracks. Bei laufender Wiedergabe einer Audio-CD sind alle Fader sowie EQ, Hall, Chorus/Verzögerung und Balance inaktiv. Die einzige Ausnahme bildet der [MASTER]-Fader.

8. Zur Auswahl der Tracks und zur Steuerung der Wiedergabe (Stopp/Pause) nutzen Sie die Tasten der Transport-Sektion.

Taste PLAY [▶]

Starten der Wiedergabe des gewählten Tracks. Wenn Sie die Taste während der Wiedergabe drücken, unterbrechen Sie die Wiedergabe (Pause).

Taste STOP [■]

Die Wiedergabe wird angehalten, und das System kehrt zum Anfang des aktuellen Tracks zurück.

Taste FF [▶▶]

Die Wiedergabe wird angehalten, und das System springt zum Anfang des nächsten Tracks.

Taste REW [◀◀]

Die Wiedergabe wird angehalten, und das System springt zum Anfang des vorherigen Tracks.

9. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].

Löschen einer CD-RW

Alle Daten auf einer CD-RW (Audio- oder Sicherungsdaten) lassen sich löschen. Dabei wird die CD geleert und lässt sich erneut beschreiben.

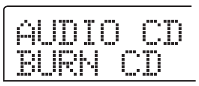
1. Legen Sie die zu löschende CD in das CD-R/RW-Laufwerk ein.

2. Wenn das Hauptfenster angezeigt wird, drücken Sie in der Display-Sektion die Taste [CD-R/RW].

Das CD-R/RW-Menü wird angezeigt.

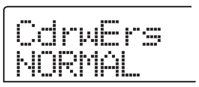
3. Überzeugen Sie sich davon, dass auf dem Display „CD-R/RW AUDIO CD“ angezeigt wird, und drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Das Audio-CD-Menü wird angezeigt.



4. Drücken Sie die Links-/Rechts-Cursortasten, um die Anzeige „AUDIO CD CDRW ERS“ auf dem Display aufzurufen. Dann drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Auf dem Display wird jetzt „CdrwErs NORMAL“ angezeigt.



5. Wählen Sie mit den Auf-/Ab-Cursortasten eines der beiden folgenden Löschverfahren für die CD-RW.

- **NORMAL (Standardeinstellung)**

Es werden die Daten aus allen Bereichen der CD gelöscht. Dieser Vorgang dauert länger als eine QUICK-Löschoperation; es wird jedoch zuverlässig der gesamte Inhalt der CD gelöscht. Dieses Vorgehen wird empfohlen. (Dieser Vorgang dauert bei einer 650-MB-CD max. 74 Minuten und bei einer 700-MB-CD 80 Minuten.)

- **QUICK**

Es werden nur die Track-Informationen von der CD-RW gelöscht. Das beansprucht weniger Zeit als ein Löschvorgang des Typs NORMAL.

6. Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Auf dem Display wird jetzt „CdrwErs SURE?“ angezeigt.

7. Zum Starten des Löschvorgangs drücken Sie ein weiteres Mal die Taste [ENTER].

Der Löschvorgang wird gestartet. Während des Vorgangs wird auf dem Display „CdrwErs wait...“ angezeigt.
Nach Abschluss des Vorgangs wird im Display „CdrwErs COMPLETE“ angezeigt.

8. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].

TIPP

Das Löschen des Inhalts einer CD-RW können Sie auch über das Backup-Menü vornehmen (→ S. 124). Dazu drücken Sie nach Aufrufen der Anzeige „BACKUP CDRW ERS“ auf dem Display die [ENTER]-Taste. Dann löschen Sie die CD wie oben beschrieben.

Abschließen einer CD-R/RW (Finalizing)

Als „Finalizing“ oder „Abschließen“ einer CD-R/RW, auf die Audiodaten geschrieben wurden, wird das Herstellen der Wiedergabefähigkeit auf handelsüblichen CD-Playern bezeichnet. Nach dem Finalizing können keine weiteren Tracks auf eine CD-R/RW geschrieben werden. Eine CD-R kann nach dem Finalizing auf einem herkömmlichen CD-Player abgespielt werden. (Eine wiederbeschreibbare CD (RW) lässt sich in der Regel auch nach dem Finalizing nicht auf einem normalen CD-Player abspielen.)

1. Legen Sie die abzuschließende CD in das CD-R/RW-Laufwerk ein.

2. Wenn das Hauptfenster angezeigt wird, drücken Sie in der Display-Sektion die Taste [CD-R/RW].

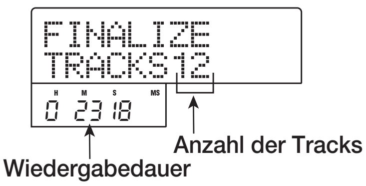
Das CD-R/RW-Menü wird angezeigt.

3. Überzeugen Sie sich davon, dass auf dem Display „CD-R/RW AUDIO CD“ angezeigt wird, und drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Das Audio-CD-Menü wird angezeigt.

4. Drücken Sie die Links-/Rechts-Cursortasten, um die Anzeige „AUDIO CD FINALIZE“ auf dem Display aufzurufen. Dann drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Auf dem Display wird die Anzahl der Tracks auf der CD-R/RW angezeigt. Der Zähler gibt die Gesamtwiedergabedauer aller Tracks auf der CD-R/RW (einschließlich Pausen) in Stunden (H), Minuten (M) und Sekunden (S) an.



5. Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Auf dem Display wird „FINALIZE SURE?“ angezeigt.

6. Zum Starten des Abschließvorgangs drücken Sie ein weiteres Mal die Taste [ENTER]. Zum Abbrechen des Vorgangs drücken Sie die [EXIT]-Taste.

Wenn Sie die Taste [ENTER] gedrückt haben, wird das Finalizing gestartet. Während des Vorgangs wird auf dem Display „FINALIZE wait...“ angezeigt. Nach Abschluss des Vorgangs wird auf dem Display „FINALIZE COMPLETE“ angezeigt.

TIPP

Durch Löschen des gesamten Inhalts wird eine CD-RW auch nach dem Finalizing wieder beschreibbar. Angaben dazu finden Sie auf Seite 122.

7. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].

Laden von Daten von einer Audio-CD

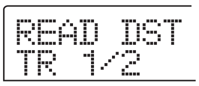
Das MRS-802 kann Audio-Daten von einer handelsüblichen Audio-CD lesen, die sich im CD-R/RW-Laufwerk befindet, und diese Daten auf einem Track des internen Recorders aufzeichnen. Die Daten können dann wie andere Tracks behandelt und bearbeitet werden. So lassen sich einfach und bequem Drum- oder Gitarrenphrasen von einer Sampling-CD nutzen.

Die Daten können nur als vollständige Audio-CD-Tracks gelesen werden. Die Angabe eines Bereichs ist nicht möglich. Falls Sie lediglich einen Teil des Tracks nutzen möchten, entfernen Sie die unerwünschten Abschnitte nach dem Laden mit der Trim-Funktion (→ S. 52).

1. Legen Sie die CD, von der Audio-Daten geladen werden sollen, in das CD-R/RW-Laufwerk ein.

2. Führen Sie die Schritte 2 bis 5 der Anleitung „Wiedergabe einer Audio-CD“ durch, und wählen Sie den gewünschten Track auf der CD.

3. Drücken Sie die Taste REC [●].



4. Wählen Sie mit dem Drehregler den Track, auf dem die Daten aufgezeichnet werden sollen.

Es können nur Mono-Trackpaare mit ungerader/gerader Nummer (1/2, 3/4, 5/6, 7/8) bzw. der Master-Track (MASTER) ausgewählt werden.

5. Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Nach Wahl des Aufzeichnungsziels wird auf dem Display „READ CD SURE?“ angezeigt. (Wenn der Track bereits Daten enthält, wird „OverWrt?“ angezeigt.)

6. Zum Starten des Lesevorgangs drücken Sie ein weiteres Mal die Taste [ENTER].

Das Laden der Daten von der Audio-CD beginnt. Nach Abschluss des Ladevorgangs kehrt das Display in den Zustand von Schritt 4 zurück.

7. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].

Sichern und Wiederherstellen

In diesem Abschnitt wird erläutert, wie Sie mit dem CD-R/RW-Laufwerk des MRS-802 ein Projekt auf CD-R/RW sichern und später von der CD wiederherstellen können.

HINWEIS

Wenn beim MRS-802 kein CD-R/RW-Laufwerk vorinstalliert ist, ist das Anlegen einer Backup-CD nicht möglich.

Speichern eines Projektes auf CD-R/RW

Sie können ein Projekt auswählen und es zum Sichern auf CD-R/RW speichern.

TIPP

Wenn die Größe des Projektes das Aufnahmevermögen der CD-R/RW übersteigt, können Sie ein Backup anlegen, das sich über mehrere Datenträger (Volumes) erstreckt.

1. Legen Sie eine CD-R oder CD-RW in das CD-R/RW-Laufwerk ein.

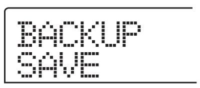
Zum Sichern eines Projektes nutzen Sie eine leere CD-R/RW oder eine vollständig gelöschte CD-RW.

2. Wenn das Hauptfenster angezeigt wird, drücken Sie in der Display-Sektion die Taste [CD-R/RW].

Das CD-R/RW-Menü wird angezeigt.

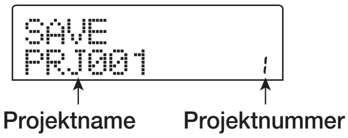
3. Drücken Sie die Links-/Rechts-Cursortasten, um die Anzeige „CD-R/RW BACKUP“ auf dem Display aufzurufen. Dann drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Auf dem Display wird das Backup/Restore-Menü (Sichern/Wiederherstellen) angezeigt.



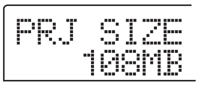
4. Überzeugen Sie sich davon, dass auf dem Display „BACKUP SAVE“ angezeigt wird, und drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Das Fenster für das Auswählen des zu sichernden Projektes wird angezeigt.



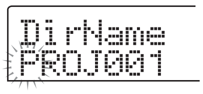
5. Wählen Sie mit dem Drehregler das gewünschte Projekt, und drücken Sie dann die Taste [ENTER].

Damit wählen Sie das zu sichernde Projekt. Auf dem Display wird jetzt angezeigt, wie viel Speicherplatz für das Backup benötigt wird (in MB).



6. Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Der Name des für die Sicherung zu verwendenden Verzeichnisses wird angezeigt.
Bei diesem „Verzeichnis“ (auch als „Ordner“ bezeichnet) handelt es sich um eine hierarchisch aufgebaute Struktur, die bei Ausführung des Sicherungsvorgangs auf dem Sicherungsdatenträger angelegt wird. Alle Daten für ein Projekt werden in diesem Verzeichnis gespeichert.
Bei Ausführung des Backup-Vorgangs wird auf der CD-R/RW ein neues Verzeichnis mit der Bezeichnung „PROJxxx“ angelegt (xxx ist die Projektnummer). Dieser Name kann auf Wunsch verändert werden.



7. Wenn Sie den Namen des Zielverzeichnisses für den Backup-Vorgang bearbeiten möchten, verschieben Sie die blinkende Positionsanzeige mit den Links-/Rechts-Cursortasten auf das zu ändernde Zeichen. Dann wählen Sie mit dem Drehregler ein neues Zeichen aus.

Folgende Zeichen können verwendet werden:

Ziffern: 0 bis 9
Buchstaben: A bis Z
Sonderzeichen: _ (Unterstrich)

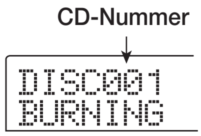
8. Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Auf dem Display wird „SAVE SURE?“ angezeigt.

TIPP
Wenn Sie während der Ausführung der Schritte 4 bis 7 die Taste [EXIT] drücken, kehren Sie zum vorigen Schritt zurück.

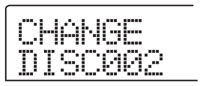
9. Zum Starten der Sicherung drücken Sie die Taste [ENTER]. Zum Abbrechen drücken Sie die Taste [EXIT].

Bei Start der Sicherung werden die Nummer der CD und die Angabe „BURNING“ auf dem Display angezeigt.



Nach Abschluss des Backup-Vorgangs wird auf dem Display „SAVE COMPLETE“ angezeigt.

Sollte der Umfang des Projektes die Aufnahmekapazität einer CD-R/CD-RW übersteigen, wird die CD ausgeworfen, wenn sie vollständig beschrieben ist. Dann wird auf dem Display Folgendes angezeigt:



10. Legen Sie bei Anzeige der gezeigten Meldung eine neue CD-R/CD-RW ein, und drücken Sie die Taste [ENTER].

Der Sicherungsvorgang wird fortgesetzt. Wenn mehr als zwei CDs benötigt werden, wiederholt sich der beschriebene Vorgang. Nach Abschluss des Backup-Vorgangs wird im Display „SAVE COMPLETE“ angezeigt.

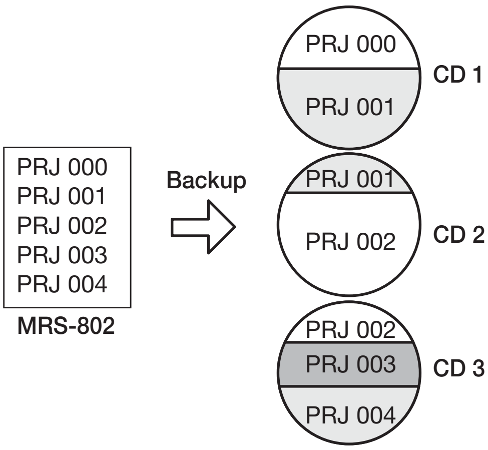
HINWEIS
Wenn sich eine Sicherung über mehrere CDs erstreckt, müssen Sie die CDs bei der Wiederherstellung in derselben Reihenfolge wie bei der Sicherung einlegen. Deshalb sollten Sie auf der CD und der Hülle die Nummer vermerken.

TIPP
Nach dem Auswerfen der CD kann der Backup-Vorgang auch abgebrochen werden. Dazu drücken Sie die [EXIT]-Taste, solange auf dem Display „CHANGE DISCxxx“ (xxx ist die CD-Nummer) angezeigt wird. Auf dem Display wird daraufhin „SAVE CANCEL?“ angezeigt. Drücken Sie zum Beenden des Vorgangs die Taste [ENTER].

11. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].

Speichern aller Projekte auf CD-R/RW

Sie können alle Projekte auf der Festplatte zum Sichern auf CD-R/RW speichern.
Wenn die Größe aller Projekte das Aufnahmevermögen einer CD-R/RW übersteigt, erstreckt sich das Backup automatisch über mehrere Datenträger (Volumes). Die Projekte mit den niedrigeren Nummern werden dabei auf den CDs mit den niedrigeren Nummern abgelegt.



HINWEIS
Auch wenn alle Projekte in einem Vorgang gespeichert wurden, erfolgt die Wiederherstellung projektweise.

1. Legen Sie eine CD-R oder CD-RW in das CD-R/RW-Laufwerk ein.

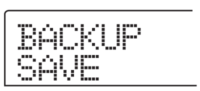
Zum Sichern der Projekte nutzen Sie eine leere CD-R/RW oder eine vollständig gelöschte CD-RW.

2. Wenn das Hauptfenster angezeigt wird, drücken Sie in der Display-Sektion die Taste [CD-R/RW].

Das CD-R/RW-Menü wird angezeigt.

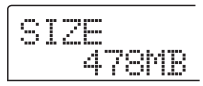
3. Drücken Sie die Links-/Rechts-Cursortasten, um die Anzeige „CD-R/RW BACKUP" auf dem Display aufzurufen. Dann drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Auf dem Display wird das Backup/Restore-Menü (Sichern/Wiederherstellen) angezeigt.



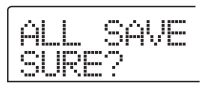
4. Drücken Sie die Links-/Rechts-Cursortasten, um die Anzeige „BACKUP ALL SAVE" auf dem Display aufzurufen. Dann drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Auf dem Display wird jetzt angezeigt, wie viel Speicherplatz für das Sichern aller Projekte benötigt wird (in MB).



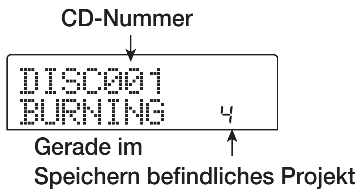
5. Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Auf dem Display wird „ALL SAVE SURE?" angezeigt.

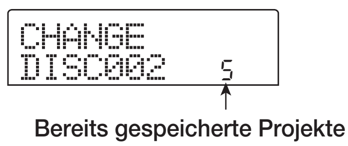


6. Zum Starten der Sicherung drücken Sie die Taste [ENTER]. Zum Abbrechen drücken Sie die Taste [EXIT].

Wenn Sie die Taste [ENTER] drücken, beginnt die Sicherung beim Projekt mit der niedrigsten Nummer. Auf dem Display werden die CD-Nummer, die Projektnummer und die Angabe „BURNING" angezeigt.
Nach Abschluss des Backup-Vorgangs wird im Display „ALL SAVE COMPLETE" angezeigt.



Sollte der Umfang der Projekte die Aufnahmekapazität einer CD-R/CD-RW übersteigen, wird die CD ausgeworfen, wenn sie vollständig beschrieben ist. Dann werden Sie mit einer Meldung aufgefordert, die nächste CD-R/CD-RW einzulegen.



Die rechts unten angezeigte Nummer gibt an, bis zu welchem Projekt auf dieser CD Sicherungskopien gespeichert wurden.

7. Legen Sie bei Anzeige der gezeigten Meldung eine neue CD-R/CD-RW ein, und drücken Sie die Taste [ENTER].

Der Sicherungsvorgang wird fortgesetzt. Wenn mehr als zwei CDs benötigt werden, wiederholt sich der beschriebene Vorgang. Nach Abschluss des Backup-Vorgangs wird im Display „ALL SAVE COMPLETE" angezeigt.

HINWEIS
Wenn sich ein vollständiges Backup über mehrere CDs erstreckt, müssen Sie zum Wiederherstellen eines Projektes die CD einlegen, auf der es gespeichert ist. Deshalb sollten Sie auf der CD und der Hülle die CD-Nummer und die auf ihr gespeicherten Projekte vermerken.

TIPP
Nach dem Auswerfen der CD kann der Backup-Vorgang auch abgebrochen werden. Dazu drücken Sie die [EXIT]-Taste, solange auf dem Display „CHANGE DISCxxx“ (xxx ist die CD-Nummer) angezeigt wird. Auf dem Display wird daraufhin „ALL SAVE CANCEL?“ angezeigt. Drücken Sie zum Beenden des Vorgangs die Taste [ENTER].

8. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].

Laden eines Projektes von CD-R/RW

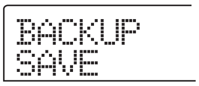
Zum Wiederherstellen eines auf CD-R/RW gesicherten Projektes auf der Festplatte des MRS-802 gehen Sie wie folgt vor:

1. Wenn das Hauptfenster angezeigt wird, drücken Sie in der Display-Sektion die Taste [CD-R/RW].

Das CD-R/RW-Menü wird angezeigt.

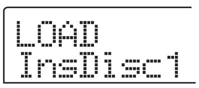
2. Drücken Sie die Links-/Rechts-Cursortasten, um die Anzeige „CD-R/RW BACKUP“ auf dem Display aufzurufen. Dann drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Auf dem Display wird das Backup/Restore-Menü (Sichern/Wiederherstellen) angezeigt.



3. Drücken Sie die Links-/Rechts-Cursortaste, um die Anzeige „BACKUP LOAD“ auf dem Display aufzurufen. Dann drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Auf dem Display wird „LOAD InsDisc1“ angezeigt.



4. Legen Sie die CD-R oder CD-RW, auf der das Projekt abgelegt ist, in das CD-R/RW-Laufwerk ein.

- **Wenn das Projekt einzeln gesichert wurde:**

Legen Sie CD 1 ein.

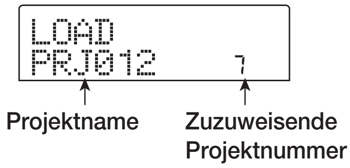
- **Wenn das Projekt als Teil eines vollständigen Backups aller Projekte gesichert wurde:**

Legen Sie die CD ein, auf der das Projekt gespeichert ist. (Erstreckt sich das Projekt über mehrere CDs, legen Sie die erste CD ein, die Daten dieses Projektes enthält.)

HINWEIS
- Auch wenn alle Projekte in einem Vorgang gesichert wurden, erfolgt der Wiederherstellungsvorgang projektweise.
- Wenn sich das Backup des Projekts über mehrere CDs erstreckt, müssen Sie die erste CD einlegen, die Daten des gewünschten Projektes enthält. Wenn Sie eine andere CD einlegen, werden die Projektdaten nicht richtig gelesen.

5. Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

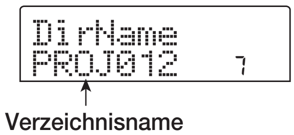
Der Name des Projektes auf der CD und die dem Projekt zugewiesene Nummer werden auf dem Display angezeigt.



TIPP
Nach dem Wiederherstellen auf dem MRS-802 wird dem Projekt automatisch eine nicht belegte Projektnummer zugewiesen. Auch wenn bereits ein Projekt unter demselben Namen auf der Festplatte existieren sollte, wird es nicht überschrieben.

6. Drücken Sie zum Ermitteln des Namens des Verzeichnisses, aus dem das Projekt gelesen wird, die Ab-Cursortaste.

Auf dem Display wird der Name des Verzeichnisses angezeigt:



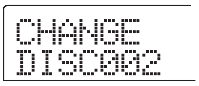
Zur Rückkehr ins vorige Fenster drücken Sie die Auf-Cursortaste.

7. Wählen Sie mit dem Drehregler das zu ladende Projekt, und drücken Sie dann die Taste [ENTER].

Auf dem Display wird „LOAD SURE?“ angezeigt.

8. Zum Starten des Ladevorgangs drücken Sie die Taste [ENTER]. Zum Abbrechen drücken Sie die Taste [EXIT].

Wenn Sie die [ENTER]-Taste drücken, werden die Projektdaten von der CD gelesen und auf der Festplatte gespeichert. Nach Abschluss des Vorgangs wird auf dem Display „LOAD COMPLETE“ angezeigt.
Wenn sich das Backup über mehrere CDs erstreckt, wird die erste CD nach dem Laden der Daten automatisch ausgeworfen. Anschließend wird auf dem Display folgende Meldung angezeigt.



9. Legen Sie bei Anzeige dieser Meldung die nächste CD-R/RW ein, und drücken Sie die Taste [ENTER].

Der Ladevorgang wird fortgesetzt. Wenn mehr als zwei CDs benötigt werden, wiederholt sich der beschriebene Vorgang. Nach Abschluss des Ladevorgangs wird auf dem Display „LOAD COMPLETE“ angezeigt.

HINWEIS

Wenn sich das Backup des Projekts über mehrere CDs erstreckt, müssen Sie die CDs in der richtigen Reihenfolge einlegen. Andernfalls werden die Projektdaten nicht richtig gelesen.

TIPP

Nach dem Auswerfen der CD kann der Ladevorgang auch abgebrochen werden. Dazu drücken Sie die [EXIT]-Taste, solange auf dem Display „CHANGE DISCxxx“ (xxx ist die CD-Nummer) angezeigt wird. Auf dem Display wird daraufhin „LOAD CANCEL?“ angezeigt. Drücken Sie zum Beenden des Vorgangs die Taste [ENTER].

10. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].

Referenz [Projekte]

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie Vorgänge für gesamte Projekte durchführen.

Projekte

Auf dem MRS-802 werden die für die Wiedergabe eines Songs benötigten Daten in Einheiten verwaltet, die als „Projekte“ bezeichnet werden. Indem Sie ein Projekt von der Festplatte laden, können Sie immer wieder zu genau dem Zustand zurückkehren, der beim Speichern des Projekts vorlag. Ein Projekt enthält die folgenden Daten:

- Auf den V-Takes 1 bis 10 der Tracks 1 bis 8 und dem Master-Track aufgezeichnete Audio-Daten
- Track-Parameter-Einstellungen
- Nummer des gewählten V-Takes für die einzelnen Tracks
- Einstellungen der Mischer-Sektion
- Alle in den Szenennummern 0 bis 99 gespeicherten Einstellungen
- Aktiviert-/Deaktiviert-Einstellung für Szenenparameter
- Nummern und Einstellungen von Patches, die momentan für den Einfüge-Effekt und den Sende-/Return-Effekt ausgewählt sind
- Rhythmus-Patterns
- Rhythmus-Songs
- Gegenwärtig für die Rhythmus-Sektion ausgewähltes Drum-Kit
- MIDI-Einstellungen
- Audio-Daten im Phrasen-Pool
- Andere Dateieinstellungen

HINWEIS

Aufzeichnungs-/Wiedergabevorgänge können auf dem MRS-802 nur für das jeweils geladene Projekt durchgeführt werden. Es kann nicht an mehreren Projekten gleichzeitig gearbeitet werden.

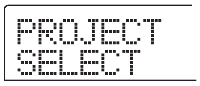
Projektoperationen

In diesem Abschnitt werden Vorgänge wie das Laden und das Speichern eines Projekts beschrieben. Die Vorgehensweise ist bei den meisten Projektoperationen dieselbe.
Sie gehen im Wesentlichen wie folgt vor:

Basisprozedur

1. Drücken Sie im Hauptfenster die [PROJECT]-Taste.

Auf dem Display wird daraufhin das Projektmenü angezeigt. Dort können Sie die gewünschte Projektoperation wählen.



TIPP

Wenn Sie die [PROJECT]-Taste drücken, wird das aktuelle Projekt automatisch auf der Festplatte gespeichert.

2. Wählen Sie mit Hilfe der Links-/Rechts-Cursortasten eine der folgenden Operationen.

- **PROJECT SELECT**

Damit laden Sie ein vorher gespeichertes Projekt von der internen Festplatte.

- **PROJECT NEW**

Damit legen Sie ein neues Projekt an.

- **PROJECT SIZE**

Damit zeigen Sie die Größe des derzeit geladenen Projektes an.

- **PROJECT COPY**

Damit legen Sie eine Kopie eines gewählten Projektes auf der Festplatte an.

- **PROJECT ERASE**

Damit löschen Sie ein gewähltes Projekt von der Festplatte.

- **PROJECT NAME**

Damit bearbeiten Sie den Namen des derzeit geladenen Projektes.

- **PROJECT PROTECT**

Damit aktivieren Sie für das derzeit geladene Projekt den Schreibschutz.

3. Starten Sie den gewählten Vorgang mit [ENTER] (bzw. ändern Sie so die gewählte Einstellung).

Details zur jeweiligen Prozedur finden Sie in den folgenden Abschnitten.

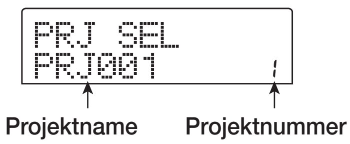
4. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].

Laden eines Projektes

Sie können ein auf der Festplatte gespeichertes Projekt auswählen und laden.

1. Rufen Sie durch Ausführung der Schritte 1 bis 4 der „Basisprozedur" die Anzeige „PROJECT SELECT" auf dem Display auf. Drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.

Das zu ladende Projekt wird auf dem Display angezeigt.



2. Wählen Sie mit dem Drehregler das gewünschte Projekt aus.

3. Laden Sie das Projekt mit [ENTER], oder drücken Sie die Taste [EXIT], wenn der Vorgang abgebrochen werden soll.

Nach Abschluss des Ladevorgangs wird auf dem Display wieder das Hauptfenster angezeigt.

TIPP

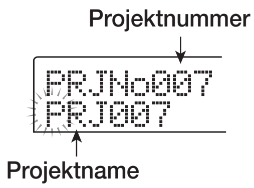
- Wenn Sie die [ENTER]-Taste drücken, wird das aktuelle Projekt vor dem Laden des neuen Projektes automatisch auf der Festplatte gespeichert.
- Beim Einschalten des MRS-802 wird automatisch das Projekt geladen, an dem Sie zuletzt gearbeitet haben.

Anlegen eines neuen Projekts

Mit diesem Verfahren legen Sie ein neues Projekt an.

1. Rufen Sie durch Ausführung der Schritte 1 bis 4 der „Basisprozedur" die Anzeige „PROJECT NEW" auf dem Display auf. Drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.

Das zu erstellende Projekt wird auf dem Display angezeigt.



Es wird die niedrigste nicht belegte Projektnummer gewählt und dem Projekt der Standardname „PRJxxx" zugewiesen (xxx ist dabei die gewählte Projektnummer im Bereich von 000 bis 999).

2. Ändern Sie den Projektnamen gegebenenfalls.

Zum Bearbeiten des Namens verschieben Sie die blinkende Positionsanzeige mit den Links-/Rechts-Cursortasten auf das zu ändernde Zeichen. Dann wählen Sie mit dem Drehregler ein Zeichen aus. Den Namen des Projekts können Sie auch später ändern (→ S. 132).

3. Starten Sie den Erstellungsvorgang für das Projekt mit [ENTER], oder drücken Sie die Taste [EXIT], wenn der Vorgang abgebrochen werden soll.

Nach Abschluss des Ladevorgangs wird auf dem Display wieder das Hauptfenster angezeigt.

Ermitteln der Projektgröße und des verfügbaren Festplattenspeicherplatzes

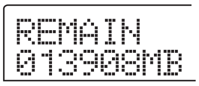
Mit diesem Verfahren zeigen Sie die Größe des momentan geladenen Projektes, die verfügbare Speicherkapazität der internen Festplatte und die verbleibende Aufzeichnungsdauer an.

1. Rufen Sie durch Ausführung der Schritte 1 bis 4 der „Basisprozedur“ die Anzeige „PROJECT SIZE“ auf dem Display auf. Drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.

2. Wählen Sie mit Hilfe der Auf-/Ab-Cursortasten das gewünschte Fenster einer der folgenden Optionen.

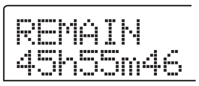
- **REMAIN (in MB)**

Gibt den verbleibenden Speicherplatz auf der internen Festplatte in MB (Megabyte) an.



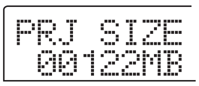
- **REMAIN (in Stunden/Minuten)**

Gibt die geschätzte verbleibende Aufzeichnungszeit für die einzelnen Tracks in Stunden (h)/Minuten (m)/Sekunden an.



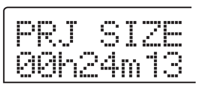
- **PRJ SIZ (in MB)**

Gibt die Größe des gerade geladenen Projektes in MB (Megabyte) an.



- **PRJ SIZ (in Stunden/Minuten)**

Gibt die Größe des gerade geladenen Projekts in Aufzeichnungszeit pro Track in Stunden (h)/Minuten (m)/Sekunden an.



TIPP

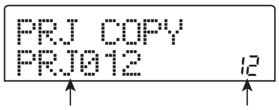
- Diese Angaben sind rein informativ und können nicht geändert werden.
- Bei der verbleibenden Aufnahmedauer handelt es sich um einen Näherungswert.

Kopieren eines Projektes

Mit diesem Verfahren legen Sie eine Kopie eines gewählten Projektes auf der Festplatte an.

1. Rufen Sie durch Ausführung der Schritte 1 bis 4 der „Basisprozedur“ die Anzeige „PROJECT COPY“ auf dem Display auf. Drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.

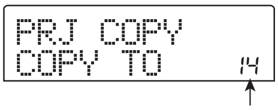
Die Nummer und der Name des zu kopierenden Projektes erscheinen auf dem Display.



Projektname Projektnummer

2. Wählen Sie mit dem Drehregler das zu kopierende Projekt, und drücken Sie dann die Taste [ENTER].

Ein Fenster zur Auswahl des Ziels für den Kopiervorgang wird auf dem Display angezeigt.



Nummer des Ziel-Projekts für das Kopieren

3. Wählen Sie mit dem Drehregler die Nummer des Projekts, das Ziel des Kopiervorgangs sein soll, und drücken Sie dann die Taste [ENTER].

Auf dem Display wird „SURE?“ angezeigt.

4. Starten Sie den Kopiervorgang mit [ENTER], oder drücken Sie die Taste [EXIT], wenn der Vorgang abgebrochen werden soll.

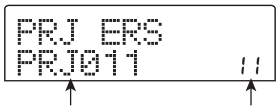
Nach Abschluss des Kopiervorgangs wird auf dem Display wieder das Hauptfenster angezeigt.

Löschen des Inhalts eines Projektes

Mit diesem Verfahren löschen Sie den Inhalt eines gewählten Projektes von der Festplatte.

1. Rufen Sie durch Ausführung der Schritte 1 bis 4 der „Basisprozedur“ die Anzeige „PROJECT ERASE“ auf dem Display auf. Drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.

Das zu löschende Projekt wird auf dem Display angezeigt.



2. Wählen Sie mit dem Drehregler das zu löschende Projekt aus.

3. Starten Sie den Löschvorgang für das Projekt mit [ENTER], oder drücken Sie die Taste [EXIT], wenn der Vorgang abgebrochen werden soll.

Zur Rückkehr ins Hauptfenster nach Abschluss des Löschvorgangs drücken Sie die Taste [EXIT].

HINWEIS

- Wenn der Inhalt eines Projekts gelöscht wurde, lässt er sich nicht wiederherstellen. Nutzen Sie diese Funktion deshalb mit Bedacht.
- Diese Funktion kann für Projekte mit aktiviertem Schreibschutz nicht verwendet werden.

TIPP

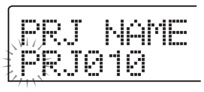
Auch das gerade geladene Projekt kann gelöscht werden. In diesem Fall wird nach Abschluss des Löschvorgangs automatisch das Projekt mit der niedrigsten Nummer geladen.

Bearbeiten des Projektnamens

Mit diesem Verfahren bearbeiten Sie den Namen des gegenwärtig geladenen Projektes.

1. Rufen Sie durch Ausführung der Schritte 1 bis 4 der „Basisprozedur“ die Anzeige „PROJECT NAME“ auf dem Display auf. Drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.

Das geladene Projekt wird auf dem Display angezeigt.



2. Zum Bearbeiten des Namens verschieben Sie die blinkende Positionsanzeige mit den Links-/Rechts-Cursortasten auf das zu ändernde Zeichen. Dann wählen Sie mit dem Drehregler ein Zeichen aus.

Informationen zu den verfügbaren Zeichen finden Sie auf Seite 36.
Zur Rückkehr ins Hauptfenster nach dem Bearbeiten des Namens drücken Sie die Taste [EXIT].

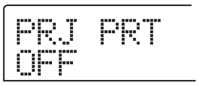
Schützen eines Projektes/Aufheben des Schutzes

Mit diesem Verfahren können Sie das gerade geladene Projekt mit einem Schreibschutz versehen bzw. diesen aktivieren. Wenn der Schreibschutz auf ON gesetzt ist, sind folgende Operationen nicht möglich:

- Löschen eines Projektes
- Bearbeiten oder Aufzeichnen auf dem Recorder
- Ändern des V-Takes
- Bearbeiten eines Patches (einschließlich Modul aktivieren/deaktivieren)
- Aufzeichnen oder Bearbeiten eines Rhythmus-Patterns oder -Songs
- Speichern/Löschen von Szenen, Vornehmen von Marker-Einstellungen usw.

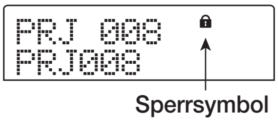
1. Rufen Sie durch Ausführung der Schritte 1 bis 4 der „Basisprozedur“ die Anzeige „PROJECT PROTECT“ auf dem Display auf. Drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.

Das Fenster für das Festlegen des Projektschutzstatus (ON/OFF) wird auf dem Display angezeigt.



2. Wählen Sie mit dem Drehregler ON (Schreibschutz aktiviert) oder OFF (Schreibschutz deaktiviert).

Wenn der Schreibschutz für ein Projekt aktiviert ist, wird rechts von der Projektnummer das Symbol angezeigt.



Änderungen am Projektstatus werden sofort wirksam.
Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].

HINWEIS

Wenn ein Projekt mit deaktiviertem Schreibschutz geladen wird und Sie ein anderes Projekt wählen, werden die Mischeinstellungen des aktuellen Projektes überschrieben, weil das vorhandene Projekt vor dem Laden des neuen Projektes automatisch auf der Festplatte gespeichert wird. Wenn ein fertig gestellter Mix nicht mehr geändert werden soll, sollten Sie deshalb den Schreibschutz aktivieren.

TIPP

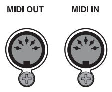
Die verschiedenen Track-Parameter wie EQ und Balance können auch bei schreibgeschützten Projekten verändert werden (die neuen Einstellungen werden jedoch nicht gespeichert).

Referenz [MIDI]

In diesem Abschnitt werden die MIDI-Einstellungen des MRS-802 beschrieben.

MIDI

MIDI (Musical Instrument Digital Interface) ist ein Standard, mit dem verschiedene Arten von Informationen, wie z. B. Performance-Daten (zusammenfassend als MIDI-Signale bezeichnet) zwischen Geräten wie z. B. elektronischen Musikinstrumenten und Computern ausgetauscht werden können.
Das MRS-802 unterstützt MIDI und verfügt über die folgenden beiden MIDI-Anschlüsse:



- **MIDI IN-Anschluss**

Dient dem Empfang von MIDI-Signalen von einem externen MIDI-Gerät. In der Hauptsache werden über diesen Anschluss Notendaten von einem externen MIDI-Gerät empfangen, mit denen ein Drum-Kit abgespielt werden kann.

- **MIDI OUT-Anschluss**

Dient dem Übertragen von MIDI-Signalen vom MRS-802 an externe Geräte. Über diesen Anschluss werden Notendaten, die den von einem Rhythmus-Pattern oder Rhythmus-Song gespielten Inhalt darstellen, übertragen. Ferner kann über ihn die Wiedergabe eines externen MIDI-Gerätes mit dem MRS-802 synchronisiert werden.

Möglichkeiten der Nutzung von MIDI

Am MRS-802 können Sie mit MIDI die folgenden Funktionen nutzen:

■ Empfang von Wiedergabedaten

Mit einem externen MIDI-Keyboard oder einem Computer können Sie Wiedergabedaten (Note-An/Aus-Signale) an das MRS-802 senden. Diese Daten werden dann für die Wiedergabe eines Drum-Kits verwendet. Beim Anlegen eines Rhythmus-Patterns können Sie mit einem externen MIDI-Keyboard Wiedergabedaten eingeben.

■ Senden von Wiedergabedaten

Beim Abspielen eines Rhythmus-Songs/Rhythmus-Patterns können Sie Note-An-/Aus-Signale vom MRS-802 senden. Damit können Sie eine externe MIDI-Soundquelle speisen.

■ Senden von Sync-Daten

Das MRS-802 kann MIDI-Taktgeber-, Songpositionszeiger- und Start/Stopp/Weiter-Signale zur Synchronisierung des Betriebs mit einem externen MIDI-Gerät senden. Damit lassen sich die Wiedergabe und andere Transportvorgänge sowie Lokalisierungsoperationen synchronisieren.

■ Senden/Empfangen von Steueränderungsdaten

Das MRS-802 kann Steueränderungsdaten von einem externen MIDI-Gerät empfangen und damit beispielsweise den Pegel des Drum-Kits steuern. Ferner kann das MRS-802 auch Steueränderungssignale senden, die von den Drum-Pegeldaten in einem Rhythmus-Song bestimmt werden. Eine Liste unterstützter Steueränderungssignale finden Sie im Anhang am Ende dieses Handbuchs.

■ SMF-Wiedergabe

Das MRS-802 kann SMFs (Standard MIDI Files) im Format 0 von einer CD-R/RW/ROM lesen und den Inhalt in ein Projekt laden. Nach dem Laden kann eine SMF mit internen oder externen Soundquellen die synchrone Wiedergabe mit der Recorder-Sektion oder der Rhythmus-Sektion (SMF-Player-Funktion) durchführen.

Vornehmen von MIDI-Einstellungen

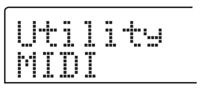
In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie MIDI-Einstellungen vornehmen. Die Vorgehensweise ist bei den meisten Einstellungen dieselbe. Sie gehen im Wesentlichen wie folgt vor:

Basisprozedur

1. Drücken Sie in der Rhythmus-Sektion die Taste [DRUM] und dann die Taste [UTILITY].

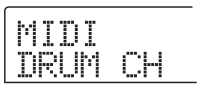
Das Rhythmus-Utility-Menü mit den verschiedenen Einstellungen der Rhythmus-Sektion wird angezeigt.

2. Drücken Sie die Links-/Rechts-Cursortasten, um die Anzeige „UTILITY MIDI“ auf dem Display aufzurufen.



3. Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Jetzt können Sie MIDI-Einstellungen wählen.



4. Wählen Sie mit den Links-/Rechts-Cursortasten eine der folgenden Optionen, und drücken Sie die Taste [ENTER].

- **DRUM CH**

Damit legen Sie den MIDI-Kanal des Drum-Tracks fest.

- **SPP**

Damit aktivieren/deaktivieren Sie das Übermitteln des Songpositionszeigers.

- **COMMAND**

Damit aktivieren/deaktivieren Sie das Übermitteln von Start/Stopp/Weiter-Signalen.

- **CLOCK**

Damit aktivieren/deaktivieren Sie das Übermitteln von Taktgebersignalen.

TIPP

Die Steueränderung lässt sich nicht aktivieren/deaktivieren. Wenn für das Drum-Kit festgelegt wurde, dass es MIDI-Signale sendet und empfängt, ist auch das Senden/Empfangen von Steueränderungen aktiv.

5. Drücken Sie zum Anzeigen der Einstellung die [ENTER]-Taste, und ändern Sie mit dem Drehregler die Einstellung.

Details zur den einzelnen Parametern finden Sie in den folgenden Abschnitten.

HINWEIS

Vorgehensweisen im Zusammenhang mit SMF werden auf Seite 138 erläutert.

6. Drücken Sie nach Abschluss des Einstellvorgangs mehrmals die Taste [EXIT].

Auf dem Display wird wieder das Hauptfenster angezeigt.

Festlegen des Drum-Kit-MIDI-Kanals

Sie können den MIDI-Kanal für das Drum-Kit festlegen. Rufen Sie durch Ausführung der Schritte 1 bis 4 der „Basisprozedur“ die Anzeige „MIDI DRUM CH“ auf dem Display auf. Wählen Sie dann mit dem Drehregler eine der folgenden Einstellungen:

```
DRUM CH
10CH
```

- **1 - 16CH**

MIDI-Kanäle 1 bis 16 (Vorgabe: 10)

- **OFF**

Kanalsignale (Note-An-/Aus-Signale) werden weder übermittelt noch empfangen.

Wenn Sie einen MIDI-Kanal (1 bis 16) für den Drum-Track festlegen, können Sie über diesen MIDI-Kanal Note-An-/Aus-Signale von einem externen MIDI-Gerät übermitteln und damit die Sounds des Drum-Kits des MRS-802 wiedergeben. Wenn Sie ein Rhythmus-Pattern (oder einen Rhythmus-Song) auf dem MRS-802 abspielen, wird außerdem der Inhalt des Drum-Tracks in Form von Note-An-/Aus-Signalen übermittelt.

HINWEIS

Wenn diese Einstellung für „DRUM CH“ auf OFF gesetzt ist, werden weder Note-An-/Aus-Signale noch und Steueränderungssignale übermittelt oder empfangen.

Aktivieren/Deaktivieren der Übermittlung von Taktgebersignalen

Diese Einstellung gibt vor, ob das MIDI-Synchronisierungssignal für den Taktgeber übermittelt wird.
Rufen Sie durch Ausführung der Schritte 1 bis 4 der „Basisprozedur“ die Anzeige „MIDI CLOCK“ auf dem Display auf. Wählen Sie dann mit dem Drehregler eine der folgenden Einstellungen:

```
CLOCK
ON
```

- **ON (Übermittlung aktiv)**

MIDI-Taktgebersignal wird bei Betrieb des MRS-802 übermittelt (Grundeinstellung).

- **OFF (Übermittlung inaktiv)**

Taktgebersignal wird nicht übermittelt.

Das Taktgebersignal wird entsprechend dem Tempo des wiedergegebenen Rhythmus-Patterns/Rhythmus-Songs ausgegeben. Damit das externe MIDI-Gerät die Wiedergabe in einem geeigneten Tempo synchron vornehmen kann, müssen Sie das Tempo und den Takt des Rhythmus-Patterns (Rhythmus-Songs) angeben, auch wenn Sie die Rhythmus-Sektion nicht verwenden.

HINWEIS

Das Taktgebersignal wird übermittelt, auch wenn der Drum-Track stumm geschaltet ist (DRUM-Statustaste leuchtet nicht).

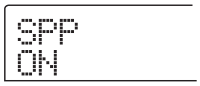
TIPP

- **Wenn der Betrieb des externen MIDI-Gerätes mit Hilfe der vom MRS-802 übermittelten MIDI-Taktgebersignale synchron gehalten wird, sollten Sie auch die Übermittlung des Songpositionszeigers und der Start/Stopp/Weiter-Signale sowie den Taktgeber aktivieren.**
- **Beim Übermitteln der Taktgebersignale vom MRS-802 sollte der Drum-MIDI-Kanal deaktiviert (OFF) sein. Die Synchronisierung kann instabil werden, wenn andere MIDI-Signale als der Taktgeber übertragen werden.**

Aktivieren/Deaktivieren der Übermittlung von Songpositionszeigersignalen

Sie können festlegen, ob Songpositionszeigersignale übermittelt werden sollen. Dabei handelt es sich um MIDI-Signale, die in Form eines Beat-Zählers die aktuelle Position seit dem Start angeben. In der Regel werden sie in Verbindung mit dem Taktgeber genutzt.

Rufen Sie durch Ausführung der Schritte 1 bis 4 der „Basisprozedur“ die Anzeige „SPP“ auf dem Display auf. Wählen Sie dann mit dem Drehregler eine der folgenden Einstellungen:



- **ON (Übermittlung aktiv)**

MIDI-Songpositionszeigersignale werden übermittelt, wenn auf dem MRS-802 eine Lokalisierungsoperation durchgeführt wird (Grundeinstellung).

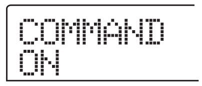
- **OFF (Übermittlung inaktiv)**

Es werden keine Songpositionszeigersignale übermittelt.

Aktivieren/Deaktivieren der Übermittlung von Start/ Stopp/Weiter-Signalen

Sie können festlegen, ob Start/Stopp/Weiter-Signale übermittelt werden sollen. Dabei handelt es sich um MIDI-Signale, die den Transport eines Gerätes steuern, d. h. dessen Betrieb oder den Halt veranlassen. In der Regel werden sie in Verbindung mit dem Taktgeber genutzt.

Rufen Sie durch Ausführung der Schritte 1 bis 4 der „Basisprozedur“ die Anzeige „MIDI COMMAND“ auf dem Display auf. Wählen Sie dann mit dem Drehregler eine der folgenden Einstellungen:



- **ON (Übermittlung aktiv)**

Das entsprechende Start/Stopp/Weiter-Signal wird bei Start oder Halt des MRS-802 übermittelt (Grundeinstellung).

- **OFF (Übermittlung inaktiv)**

Es werden keine Start/Stopp/Weiter-Signale übermittelt.

Verwenden des SMF-Players

Unter Verwendung der SMF-Player-Funktion kann das MRS-802 SMFs (Standard MIDI Files) im Format 0 von einer CD-R/RW/ROM lesen und deren Inhalt in ein Projekt laden. Nach dem Laden kann eine SMF mit internen oder externen Soundquellen die synchrone Wiedergabe mit der Recorder-Sektion oder der Rhythmus-Sektion durchführen. In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie diese Funktion nutzen.

TIPP

„Format 0“ ist ein Typ von SMF, der alle MIDI-Kanal-Wiedergabedaten auf einem Track enthält. Das MRS-802 kann nur diesen Typ SMF lesen.

HINWEIS

Folgende SMF-Typen können nicht gelesen werden:

- **Format 1 und Format 2**
- **Dateien, die nicht der ISO 9660, Level 2 genügen bzw. eine andere Dateinamenserweiterung als .MID aufweisen**
- **Dateien, die in einer offenen Sitzung auf CD geschrieben wurden**

Lesen einer SMF in ein Projekt

Mit den folgenden Schritten können Sie eine SMF von einer CD-ROM/R/RW lesen und in ein Projekt laden. Ein Projekt kann maximal 100 SMFs umfassen.

TIPP

Unter Verwendung einer optionalen Karte (UIB-01/UIB-02) können Sie SMFs direkt von einem Computer in ein Projekt kopieren (Ordner PROJxxx). Detaillierte Angaben dazu finden Sie im Anhang dieses Handbuchs.

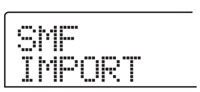
1. Legen Sie die CD-ROM oder CD-R/RW mit der SMF in das CD-R/RW-Laufwerk ein.

2. Wenn das Hauptfenster angezeigt wird, drücken Sie in der Display-Sektion die [UTILITY]-Taste.

Das Utility-Menü wird angezeigt.

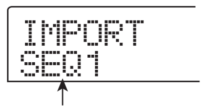
3. Drücken Sie die Links-/Rechts-Cursortasten, um die Anzeige „UTILITY SMF“ auf dem Display aufzurufen. Dann drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Das SMF-Menü wird angezeigt.



4. Überzeugen Sie sich davon, dass auf dem Display „SMF IMPORT“ angezeigt wird, und drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Die Namen der SMFs auf der CD-ROM/R/RW werden angezeigt.



Dateinamen

5. Wählen Sie mit dem Drehregler die zu importierende SMF aus.

HINWEIS

Wenn die gewünschte Datei nicht angezeigt wird, hat sie möglicherweise nicht das Format 0.

6. Zum Starten des Importvorgangs drücken Sie die Taste [ENTER].

Nach Abschluss des Vorgangs kehrt das Display in den Zustand von Schritt 4 zurück. Zum Importieren weiterer SMFs wiederholen Sie die Schritte 5 bis 6.

7. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].

Auswählen des SMF-Ausgabeziels

Bei der Wiedergabe einer SMF kann das MRS-802 eine interne oder externe Soundquelle bzw. wahlweise auch beide Arten von Soundquellen verwenden. Das SMF-Ausgabeziel wird mit den folgenden zwei Parametern angegeben:

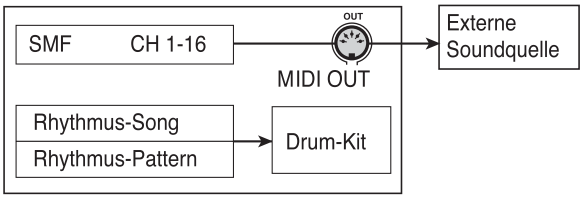
- **SMF OUTPUT**

Bestimmt, ob die SMF-Wiedergabedaten an den MIDI OUT-Anschluss ausgegeben werden.

- **SMF ChToDrum**

Damit wählen Sie, welcher MIDI-Kanal (1 bis 16) der SMF-Wiedergabedaten an das interne Drum-Kit des MRS-802 geschaltet ist. Die Daten für den hier gewählten Kanal werden dann nicht an den MIDI OUT-Anschluss gesendet. Wenn dieser Parameter auf OFF gesetzt ist, werden keine edergabedaten an das Drum-Kit gesendet.

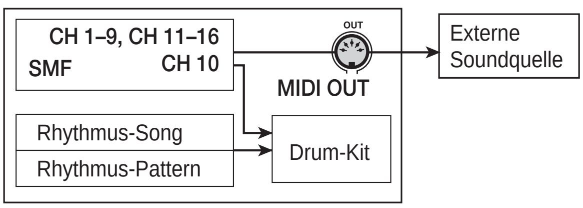
Das folgende Diagramm zeigt ein Einstellungsbeispiel für die Verwendung des MRS-802 als SMF-Player unter Verwendung externer Soundquellen. In diesem Beispiel werden die SMF-Wiedergabedaten nur an den MIDI OUT-Anschluss ausgegeben.



HINWEIS

Wenn eine SMF im oben beschriebenen Zustand wiedergegeben wird, werden gleichzeitig der Rhythmus-Song bzw. das Rhythmus-Pattern des MRS-802 wiedergegeben. Wenn Sie den Drum-Kit-Sound nicht abspielen möchten, setzen Sie die [DRUM]-Statustaste auf OFF oder wählen einen leeren Rhythmus-Song/ ein leeres Rhythmus-Pattern.

Das folgende Diagramm zeigt ein Einstellungsbeispiel für die Verwendung des MRS-802 als SMF-Player unter gleichzeitiger Verwendung interner und externer Soundquellen. In diesem Beispiel werden der MIDI-Kanal 10 der SMF-Wiedergabedaten an das Drum-Kit und die anderen MIDI-Kanäle an den MIDI OUT-Anschluss gesendet.



HINWEIS

Wenn eine SMF im oben beschriebenen Zustand wiedergegeben wird, werden gleichzeitig die SMF-Wiedergabedaten und die Rhythmus-Song- bzw. Rhythmus-Pattern-Daten des MRS-802 an das interne Drum-Kit gesendet. Wenn Sie das Drum-Kit nur für die SMF nutzen möchten, müssen Sie zunächst einen leeren Rhythmus-Song/ ein leeres Rhythmus-Pattern wählen.

TIPP

Steueränderungsdaten in der SMF wirken direkt auf das Drum-Kit ein.

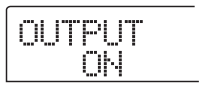
1. Wenn das Hauptfenster angezeigt wird, drücken Sie in der Display-Sektion die [UTILITY]-Taste.

Das Utility-Menü wird angezeigt.

2. Drücken Sie die Links-/Rechts-Cursortasten, um die Anzeige „UTILITY SMF“ auf dem Display aufzurufen. Dann drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Das SMF-Menü wird angezeigt.

3. Drücken Sie zum Steuern der SMF-Ausgabe über den MIDI OUT-Anschluss die Links-/Rechts-Cursortasten. Damit zeigen Sie auf dem Display „SMF OUTPUT“ an. Dann drücken Sie die [ENTER]-Taste.



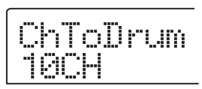
4. Wählen Sie mit dem Drehregler ON (Ausgabe aktiviert) oder OFF (Ausgabe deaktiviert). Drücken Sie dann die Taste [EXIT].

Auf dem Display wird wieder das SMF-Menü angezeigt.

TIPP

Die werkseitige Grundeinstellung ist ON.

5. Zum Auswählen des MIDI-Kanals, der dem internen Drum-Kit zuzuweisen ist, drücken Sie die Links-/Rechts-Cursortasten und rufen damit die Anzeige „SMF ChToDrum“ auf dem Display auf. Dann drücken Sie die [ENTER]-Taste.



6. Wählen Sie mit dem Drehregler eine der unten aufgeführten Einstellungen, und drücken Sie dann die Taste [EXIT].

- **OFF**

Es werden keine SMF-Wiedergabedaten an das Drum-Kit gesendet.

- **1 - 16**

Die Wiedergabedaten des gewählten MIDI-Kanals werden an das Drum-Kit und nicht an den MIDI OUT-Anschluss gesendet.

TIPP
Die werkseitige Grundeinstellung ist 10 (MIDI-Kanal 10).

7. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].

SMF-Wiedergabe

Sie können eine in ein Projekt importierte SMF auswählen und wie folgt wiedergeben:

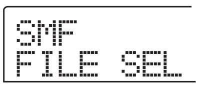
1. Wenn das Hauptfenster angezeigt wird, drücken Sie in der Display-Sektion die [UTILITY]-Taste.

Das Utility-Menü wird angezeigt.

2. Drücken Sie die Links-/Rechts-Cursortasten, um die Anzeige „UTILITY SMF“ auf dem Display aufzurufen. Dann drücken Sie die [ENTER]-Taste.

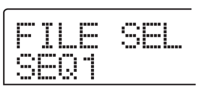
Das SMF-Menü wird angezeigt.

3. Drücken Sie die Links-/Rechts-Cursortasten, um die Anzeige „SMF FILE SEL“ auf dem Display aufzurufen.



4. Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Auf dem Display wird ein Fenster angezeigt, in dem Sie eine importierte SMF für die Wiedergabe wählen können:



5. Wählen Sie die SMF mit dem Drehregler aus, und drücken Sie dann die Taste [ENTER].

Die Datei wird ausgewählt, und das Display kehrt in den Zustand von Schritt 3 zurück.

6. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].

7. Drücken Sie zur Wiedergabe der SMF die Taste PLAY [►].

Die SMF wird zusammen mit der Recorder-Sektion/Rhythmus-Sektion wiedergegeben.

HINWEIS
- **Bei der Wiedergabe einer SMF wird immer die Recorder-Sektion/Rhythmus-Sektion aktiviert und mit der SMF gekoppelt. Der Status der [DRUM]-Taste (an/aus) spielt dabei keine Rolle.**
- **Das Lokalisieren eines Taktes/Beats im Song des MRS-802 bei der Wiedergabe einer SMF mit Tempodaten kann deshalb zu einem Verlust der Synchronität mit dem Takt/Beat der SMF führen.**

Referenz [Weitere Funktionen]

In diesem Abschnitt werden weitere Funktionen des MRS-802 beschrieben.

Ändern der Funktion des Fußtasters

Wenn für das MRS-802 die Standardeinstellungen gelten, kann mit einem an die CONTROL IN-Buchse angeschlossenen Fußtaster die Recorder-Funktion „Wiedergabe/Stopp“ gesteuert werden. Falls Sie das manuelle Punch-in/-out-Recording (→ S. 37) mit dem Fußtaster steuern möchten, müssen Sie zunächst wie folgt die interne Einstellung ändern.

1. Wenn das Hauptfenster angezeigt wird, drücken Sie in der Display-Sektion die [UTILITY]-Taste.

Das Utility-Menü wird angezeigt.

```
UTILITY
TR EDIT
```

2. Drücken Sie die Links-/Rechts-Cursortasten, um die Anzeige „UTILITY SYSTEM“ auf dem Display aufzurufen. Dann drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Das System-Utility-Menü für das Vornehmen verschiedener Einstellungen wird angezeigt.

```
SYSTEM
FOOT SW
```

3. Überzeugen Sie sich davon, dass auf dem Display „SYSTEM FOOT SW“ angezeigt wird, und drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Die dem Fußtaster zugewiesene Funktion wird angezeigt.

```
FOOT SW
PLY_STP
```

4. Wählen Sie mit dem Drehregler „PLY_STP“ oder „PUNCH IO“.

Die Einstellungen haben folgende Wirkung:

- **PLY_STP**

Mit jedem Drücken des Fußtasters schalten Sie zwischen Wiedergabe und Stopp der Recorder-Sektion um (Vorgabe).

- **PUNCH IO**

Mit dem Fußtaster kann das manuelle Punch-In/-Out durchgeführt werden. (Das Drücken des Fußtasters hat dieselbe Wirkung wie das Drücken der Taste REC [●]).

5. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].

Verwenden der Tuner-Funktion

Das MRS-802 verfügt über einen eingebauten chromatischen Tuner, mit dem ein an die GUITAR/BASS- oder INPUT 1/2-Buchsen angeschlossenes Instrument abgestimmt werden kann. In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie den Tuner nutzen.

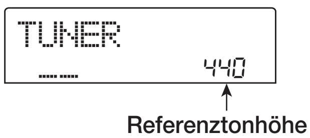
1. Schließen Sie das abzustimmende Instrument an die GUITAR/BASS-Buchse oder eine der INPUT-Buchsen 1 oder 2 an, und aktivieren Sie die betreffende INPUT-Taste.

TIPP
Wenn Sie alle beiden INPUT-Tasten aktivieren, werden die Eingangssignale gemischt und an den Tuner gesendet.

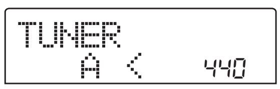
2. Drücken Sie in der Effekt-Sektion die [BYPASS/TUNER]-Taste und dann die [ENTER]-Taste

Auf dem Display erscheint „TUNER“. Der Tuner ist aktiviert. Bei aktivierter Tuner-Funktion sind der Einfüge-Effekt und der Sende-/Return-Effekt vorübergehend deaktiviert.

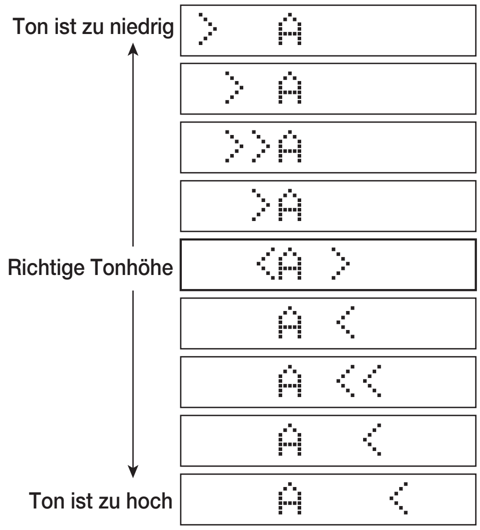
Auf der rechten Seite der zweiten Zeile des Displays wird die aktuelle Referenztonhöhe angezeigt. In der Standardeinstellung ist dies Center A = 440 Hz.



3. Spielen Sie die Note, für die Sie eine Abstimmung durchführen möchten, und stimmen Sie Ihr Instrument so, dass der gewünschte Notenname (C, C#, D, D#, E...) auf dem Display angezeigt wird.

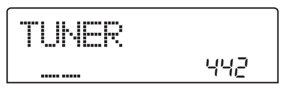


4. Wenn die gewünschte Note angezeigt wird, beobachten Sie die Symbole > und < auf dem Display und nehmen die Feinabstimmung vor.



5. Wenn Sie die Referenztonhöhe des Tuners ändern möchten, drehen Sie am Regler.

Die Referenztonhöhe des Tuners können Sie im Bereich von 435 bis 445 Hz einstellen.



6. Drücken Sie nach der Abstimmung die Taste [EXIT].

Das Gerät wird in den Ursprungszustand zurückgesetzt, die Effekte werden jedoch immer noch umgangen. Wenn Sie erneut die [EXIT]-Taste drücken, werden der Einfüge-Effekt und der Sende-/Return-Effekt wieder aktiv.

Umschalten des Anzeigetyps der Pegelanzeige

Die Pegelanzeige unter dem Display kann den Pegel des Signals vor dem Passieren der Pegelsteuerungen/Fader oder nach deren Passieren angeben. Die Einstellungen können Sie wie folgt ändern:

1. Wenn das Hauptfenster angezeigt wird, drücken Sie in der Display-Sektion die [UTILITY]-Taste.

Das Utility-Menü wird angezeigt.

```
UTILITY
TR EDIT
```

2. Drücken Sie die Links-/Rechts-Cursortasten, um die Anzeige „UTILITY SYSTEM“ auf dem Display aufzurufen. Dann drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Das System-Utility-Menü für das Vornehmen verschiedener Einstellungen wird angezeigt.

```
SYSTEM
FOOT SW
```

3. Drücken Sie die Links-/Rechts-Cursortasten, um die Anzeige „SYSTEM LVL MET“ auf dem Display aufzurufen. Dann drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Die derzeit aktive Pegelanzeigeneinstellung wird angezeigt.

```
LVL MET
POST
```

Die Einstellung hat folgende Bedeutung:

- **POST**

Die Anzeigen geben den Pegel des Signals nach Passieren der [REC LEVEL]-Steuerungen/-Fader an (Grundeinstellung).

- **PRE**

Die Anzeigen geben den Pegel des Signals vor Passieren der [REC LEVEL]-Steuerungen/-Fader an.

4. Legen Sie die Einstellung mit dem Drehregler fest.

5. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].

Wartung der Festplatte

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie die Unversehrtheit der Daten auf der internen Festplatte prüfen und wiederherstellen und wie Sie andere Wartungsfunktionen für die Festplatte durchführen.

Basiswartungsprozedur

Die Prozedur für die Wartung der Festplatte ist für die meisten Vorgänge gleich. Sie gehen im Wesentlichen wie folgt vor:

1. Schalten Sie die Stromzufuhr zum MRS-802 ab. Schalten Sie das Gerät bei gedrückter [CLEAR]-Taste wieder ein.

Das MRS-802 fährt im „ROM-Utility-Modus“ hoch. In diesem Modus lassen sich bestimmte Sonderfunktionen durchführen.

```
ROM UTY
MRS-802
```

2. Drücken Sie in der Steuer-Sektion die Taste [MARK].

Auf dem Display wird „ExtFunc Select“ angezeigt.

```
ExtFunc
<Select>
```

3. Wählen Sie mit Hilfe der Links-/Rechts-Cursortasten den gewünschten Befehl aus.

Folgende Befehle sind verfügbar:

- **ScanDisk**

Prüfen und Wiederherstellen der Unversehrtheit der auf der internen Festplatte gespeicherten Daten.

- **Init Fac (Initialisierung der Werkseinstellungen)**

Wiederherstellung von Daten und Daten, die für den Betrieb benötigt werden (z. B. die Systemdateien). Vom Benutzer angelegte Daten werden nicht gelöscht.

- **Init ALL (Neuinitialisierung aller Daten)**

Formatieren der internen Festplatte und anschließende Wiederherstellung von Daten und Daten, die für den Betrieb benötigt werden (z. B. die Systemdateien). Alle auf der Festplatte gespeicherten Projekte werden dabei gelöscht.

4. Drücken Sie zur Ausführung des Befehls die [ENTER]-Taste.

Die weitere Display-Anzeige und die Bedienschritte hängen von den gewählten Befehlen ab. Siehe dazu den betreffenden Abschnitt im Folgenden.

5. Nach der Ausführung des Befehls schalten Sie das Gerät aus und dann wieder ein.

Das MRS-802 läuft wieder im Normalmodus.

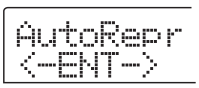
Prüfen/Wiederherstellen der Unversehrtheit der Daten auf der internen Festplatte (ScanDisk)

Bei diesem Vorgang wird die Festplatte geprüft und bei Bedarf ein Wiederherstellungsvorgang eingeleitet. Führen Sie ScanDisk versuchsweise durch, wenn das MRS-802 instabil läuft.

HINWEIS
Mit ScanDisk können unter Umständen nicht alle beschädigten Daten wiederhergestellt werden. Um sich gegen Datenverluste zu schützen, sollten Sie Ihre Daten regelmäßig von der Festplatte auf CD-Rs/RWs sichern.

1. Rufen Sie durch Ausführung der Schritte 1 bis 3 der „Basiswartungsprozedur“ die Anzeige „ScanDisk“ auf dem Display auf. Drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.

Das ScanDisk-Menü mit den verschiedenen Testfunktionen wird angezeigt.



2. Wählen Sie mit Hilfe der Links-/Rechts-Cursortasten die gewünschten ScanDisk-Funktion aus.

- **AutoRepr (Autom. Reparieren)**

Dabei werden alle Dateien auf der Festplatte geprüft und beschädigte Dateien automatisch repariert.

- **ChekFile (Dateien prüfen)**

Dabei werden alle Dateien geprüft. Eine Wiederherstellung beschädigter Dateien findet nicht statt. Bei einem Problem wird eine Meldung angezeigt.

3. Zum Ausführen der gewählten Funktion drücken Sie die Taste [ENTER].

Der ScanDisk-Vorgang beginnt.

Wenn ScanDisk einmal gestartet wurde, kann die Ausführung nicht vom Benutzer unterbrochen werden. Schalten Sie das Gerät während der Ausführung eines ScanDisk-Vorgangs nie aus. Andernfalls kann die Festplatte beschädigt werden.

4. Wenn ScanDisk abgeschlossen ist, drücken Sie die Taste [EXIT].

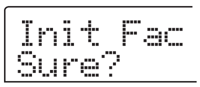
Das System wird in den Zustand von Schritt 1 zurückgesetzt.

Neuschreiben der Systemdateidaten (Initialisieren der Werkseinstellungen)

Bei diesem Vorgang werden nur die Systemdateien und andere für den Betrieb des MRS-802 erforderliche Daten wiederhergestellt. Vom Benutzer gespeicherte Audiodaten sind davon nicht betroffen. Führen Sie diese Funktion versuchsweise aus, wenn das MRS-802 auch nach ScanDisk noch instabil läuft.

1. Rufen Sie durch Ausführung der Schritte 1 bis 3 der „Basiswartungsprozedur“ die Anzeige „Init Fac“ auf dem Display auf. Drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.

Auf dem Display wird „Init Fac SURE?“ angezeigt. Sie müssen den Vorgang bestätigen.



2. Zum Starten des Initialisierungsvorgangs drücken Sie ein weiteres Mal die Taste [ENTER].

Der Initialisierungsvorgang beginnt. Nach Abschluss des Vorgangs kehrt das Display in den Zustand von Schritt 1 zurück.

Formatieren der Festplatte (Initialisieren aller Daten)

Bei diesem Vorgang wird die Festplatte des MRS-802 formatiert, und dann werden die Systemdateien und die anderen für den Betrieb des MRS-802 erforderlichen Daten wiederhergestellt. Alle auf der Festplatte gespeicherten Projekte, darunter auch die Demo-Songs, werden dabei gelöscht.

HINWEIS
Gelöschte Projekte lassen sich nicht wiederherstellen. Nutzen Sie diese Funktion mit Bedacht. Wenn Sie Projekte noch benötigen, sichern Sie sie zunächst auf eine CD-R/RW (→ S. 119).

1. Rufen Sie durch Ausführung der Schritte 1 bis 3 der „Basiswartungsprozedur" die Anzeige „Init All" auf dem Display auf. Drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.

Auf dem Display wird „Init ALL SURE?" angezeigt.
Sie müssen den Vorgang bestätigen.

```
Init ALL
Sure?
```

2. Zum Starten des Initialisierungsvorgangs drücken Sie ein weiteres Mal die Taste [ENTER].

Der Initialisierungsvorgang beginnt. Nach Abschluss des Vorgangs kehrt das Display in den Zustand von Schritt 1 zurück.

Festplattenwartung mit der mitgelieferten CD-ROM

Bestimmte Wartungsfunktionen für die Festplatte lassen sich mit der im Lieferumfang des MRS-802 enthaltenen CD-ROM durchführen.

■ Zurücksetzen des Gerätes auf die werkseitigen Grundeinstellungen (RECOVER)

Bei diesem Vorgang wird die gesamte Festplatte des MRS-802 (einschließlich aller Demo-Songs) auf die werkseitigen Grundeinstellungen zurückgesetzt. Alle vom Benutzer angelegte Daten werden gelöscht.

■ Initialisieren der Werkseinstellungen (VER UP)

Bei diesem Vorgang werden die Systemdateien und andere für den Betrieb des MRS-802 erforderliche Daten wiederhergestellt.

1. Schalten Sie das MRS-802 bei eingelegter CD-ROM ein, indem Sie die [POWER]-Taste auf der Rückseite drücken.

2. Wählen Sie mit den Links-/Rechts-Cursortasten „RECOVER?" (zum Zurücksetzen des Gerätes auf die Standardeinstellungen) oder „VER UP?" (zum Initialisieren der Werkseinstellungen), und drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Auf dem Display wird zur Bestätigung des Vorgangs „Sure?" angezeigt. Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, drücken Sie die Taste [EXIT]. Wenn „Please PowerOff" angezeigt wird, stellen Sie den [POWER]-Schalter auf OFF, um das Gerät auszuschalten.

3. Zum Starten des Vorgangs drücken Sie ein weiteres Mal die Taste [ENTER].

Der Wartungsvorgang wird gestartet. Nach seinem Abschluss wird auf dem Display „Done" angezeigt. Werfen Sie die CD-ROM aus dem Laufwerk aus, und schalten Sie das Gerät aus und dann wieder ein.

Anschließen an einen Computer mit einer optionalen Karte

Wenn im MRS-802 die optionale USB-Karte UIB-01/UIB-02 installiert ist, kann die interne Festplatte des MRS-802 von einem Computer erkannt werden. Dort lassen sich dann Audiodaten bearbeiten, Projekte sichern usw. Um dies zu ermöglichen, verbinden Sie den Computer und das MRS-802 mit einem USB-Kabel. Dann starten Sie das MRS-802 im USB-Modus.

TIPP
Je nach verwendetem Computer und Betriebssystem, muss unter Umständen ein Treiber installiert werden. Angaben dazu finden Sie im Online-Handbuch der UIB-01/UIB-02.

1. Überzeugen Sie sich davon, dass das MRS-802 ausgeschaltet ist. Dann schließen Sie die optionale Karte mit einem USB-Kabel an den Computer an.

2. Schalten Sie das MRS-802 bei gedrückter [CLEAR]-Taste (Steuer-Sektion) an.

Das folgende Fenster wird jetzt auf dem Display angezeigt.

```
ROM UTY
MRS-802
```

3. Drücken Sie in der Steuer-Sektion die Taste [AUTO PUNCH IN/OUT].

Es wird Folgendes angezeigt, und das MRS-802 schaltet sich in den USB-Modus.

```
I/F
WORKING
```

Wenn USB aktiviert ist, erkennt der Computer die interne Festplatte des MRS-802 automatisch und geht online.

Angaben zum Betrieb finden Sie im Online-Handbuch der UIB-01/UIB-02.

4. Zum Beenden der Verbindung, setzen Sie den Computer in den Offline-Status zurück.

Wie Sie dabei vorgehen, hängt von Ihrem Computersystem ab. Angaben dazu finden Sie im Online-Handbuch der UIB-01/UIB-02.

5. Zum Beenden des USB-Modus und zur Rückkehr in den Normalmodus drücken Sie die Taste [EXIT].

6. Stellen Sie den [POWER]-Schalter zum Ausschalten des Geräts auf OFF. Wenn auf dem Display Folgendes angezeigt wird, drücken Sie die [ENTER]-Taste.

```
PowrOFF
ENT/EXIT
```

Anhang

Spezifikationen für das MRS-802

• Recorder

Anzahl der physischen Tracks	10
Anzahl der virtuellen Tracks	100 (10 V-Takes pro Track)
Drum-Track	1(Stereo)
Anzahl gleichzeitiger Aufnahme-Tracks	2
Anzahl gleichzeitiger Wiedergabe-Tracks	10 (8 Audio-Tracks + Stereo-Drum)
Datenformat für die Aufnahme	16 Bit, linear (nicht komprimiert)
Maximale Aufnahmedauer	Ca. 3 Stunden/Gigabyte (Bezugspunkt: Mono-Tracks)
Anzahl der Projekte	1000
Marker-Funktion	100 Markierungspunkte pro Projekt
Suchfunktion	Stunde/Minute/Sekunde/ Millisekunde/Takt/Beat/Tick
Funktionen für die Track-Bearbeitung	Kopieren, Verschieben, Löschen, Austauschen, Trimmen, Fade-In/ Out, Reverse, zeitliche Streckung/ Komprimierung
Punch-in/-out-Funktion	manuell, automatisch
Weitere Funktionen	Bounce, Scrub/Preview, A-B-Repeat, Capture/Swap, Phrase-Loop

• Mischer

Fader	10 (1-8 Mono, Drum, Stereo-Master)
Pegelanzeige	Post-Fader/Pre-Fader (wählbar), Fader-Wert-Überwachungsfunktion
Track-Parameter	Equalizer, Effekt senden, Panning (Stereo-Balance)
Equalizer	HIGH (F: 500 Hz bis 18 kHz, Gain: ±12 dB)
	LOW (F: 40 Hz bis 1,6 kHz, Gain: ±12 dB)
Effekt senden	Chorus/Verzögerung, Hall
Stereo-Kopplung	Tracks 1/2, 3/4, 5/6, 7/8, wählbar
Szenen-Funktion	100 Szenen pro Projekt

• Effekte

Algorithmen	8 Typen (CLEAN, DIST, ACO/ BASS SIM, BASS, MIC, DUAL MIC, LINE, MASTERING)
Anzahl der Patches	Einfüge-Effekt: 280, Sende/ Return: 40
Anzahl der Effektmodule	Einfüge-Effekt: 6, Sende/Return: 2
Tuner-Prinzip	Chromatischer automatischer Tuner

• Rhythmus-Sektion

Anzahl der Stimmen	8
Soundquellenprinzip	16 Bit linear, PCM
Drum-Kits	43
Drum-Soundquellen	24 pro Drum-Kit (8 x 3 Banken)
Auflösung	48 PPQN
Beat-Bereich	1/4 bis 8/4
Rhythmus-Patterns	511/Projekt
Rhythmus-Songs	10/Projekt
Maximale Anzahl an Takten	999/Song, 99/Pattern
Anzahl Noten	ca. 20000/Song
Tempobereich	40 bis 250 BPM

Festplatte	3,5 Zoll, E-IDE
A/D-Wandler	24 Bit, 64fach Oversampling
D/A-Wandler	24 Bit, 8fach Oversampling
Abtastrate	44,1 kHz
Signalverarbeitung	24 Bit
Frequenzgang	20 Hz bis 20 kHz, ±1 dB (10 Kiloohm Last)
Rauschabstand	93 dB (IHF-A)
Dynamikbereich	97 dB (IHF-A)
THD + N	0,02 % (400 Hz, 10 Kiloohm Last)
Display	66 x 52 mm, einstellbares LCD (mit Hintergrundbeleuchtung)
Guitar/Bass-Eingang	Standard-Monobuchse, Eingangsimpedanz 500 Kiloohm
Symmetrische/unsymmetrische Eingänge	XLR/Standard-Combobuchse
	Symmetrischer Betrieb: Eingangsimpedanz 1 Kiloohm, Pin 2 signalführend
	Unsymmetrischer Betrieb: Eingangsimpedanz 50 Kiloohm, unsymmetrisch
Scheinspannung	48 V (mit An-/Aus-Schalter)
Eingangspegel	-50 dBm bis +4 dBm (stufenlos regelbar)
Master-Ausgang	Phono-Buchsen (L/R), Typ RCA
Ausgangsimpedanz	1 Kiloohm
Nennausgangspegel	-10 dBm
Kopfhörerausgang	Standard-Stereobuchse, 50 mW (auf 32 Ohm Lastwiderstand)
MIDI-Anschlüsse	IN, OUT
Steuereingang	FS01/FP02 kombiniert
Steckplatz für optionale Karte	1
Abmessungen	430 (B) x 270 (T) x 105 (H) mm
Gewicht	5 kg (mit CD-R/RW-Laufwerk)
	4 kg (ohne CD-R/RW-Laufwerk)
Stromversorgung	12 V DC, 2 A
	(über mitgelieferten Netzadapter AD-0009)
Leistungsaufnahme	20 W (12 V, 1 A) Nennleistung
Zubehör	Garantiekarte, Bedienungsanleitung, Demo-Song-Liste, Netzadapter, Netzkabel, CD-ROM
Zukaufbar	Fußtaster FS01
	Fußpedal FP02
	USB-Schnittstellenkarte UIB-01/ UIB-02

0 dB = 0,775 Vrms

Design und Spezifikationen können jederzeit ohne vorherige Ankündigung geändert werden.

Fehlerbehebung

Wenn beim Betrieb des MRS-802 Probleme auftreten, prüfen Sie zunächst folgende Punkte:

Probleme bei der Wiedergabe

■ Kein Sound oder sehr schwacher Sound

- Überprüfen Sie die Anschlüsse und die Lautstärkeeinstellung des Audiosystems.
- Die Statustasten in der Mischer-Sektion müssen grün leuchten, und die Fader müssen sich in der oberen Stellung befinden. Wenn eine Taste dunkel ist, drücken Sie diese Taste, damit sie grün leuchtet.
- Wenn einer Markierung eine Szene mit heruntergesetzter Lautstärke zugewiesen wurde, wird die Lautstärke bei Erreichen der Marke automatisch heruntergeregelt. Löschen Sie die mit der Markierung verknüpfte Szene (→ S. 80).
- Bei leuchtender [DRUM]-Taste funktioniert der Recorder nicht. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, damit die [DRUM]-Taste erlischt.

■ Betätigung des Faders hat keine Auswirkung auf die Lautstärke

- Bei Kanälen, für die eine Stereo-Kopplung aktiviert ist, hat der Fader des geradzahligen Kanals keine Wirkung. Deaktivieren Sie entweder die Stereo-Kopplung (→ S. 77), oder betätigen Sie den Fader des Kanals mit der ungeraden Nummer.

■ Auf dem Display erscheint „Don't Play“, und die Wiedergabe ist nicht möglich

- Im gegenwärtigen Fenster funktioniert der Recorder nicht. Drücken Sie zur Rückkehr ins Hauptfenster mehrmals die Taste [EXIT].

■ Kein Sound vom Eingangssignal oder sehr schwacher Sound

- Überzeugen Sie sich davon, dass die Taste [INPUT 1]/[INPUT 2] leuchtet.
- Überzeugen Sie sich davon, dass sich der jeweilige [INPUT]-Regler in der oberen Stellung befindet.
- Überzeugen Sie sich davon, dass sich der [REC LEVEL]-Regler in der oberen Stellung befindet. Falls ja, ziehen Sie ihn nach unten und dann wieder nach oben.

■ Auf dem Display wird „STOP RECORDER“ angezeigt. Der Betrieb ist nicht möglich.

Der aktuelle Betrieb ist nicht möglich, solange der Recorder läuft. Drücken Sie zum Anhalten des Recorders die Taste STOP [■].

Probleme bei der Aufnahme

■ Aufnahme auf Track nicht möglich

- Überzeugen Sie sich davon, dass Sie einen Aufnahme-Track gewählt haben.
- Prüfen Sie, ob auf der Festplatte noch freier Speicherplatz vorhanden ist (→ S. 131).
- Eine Aufnahme ist nicht möglich, wenn das Projekt schreibgeschützt ist. Schalten Sie den Schreibschutz aus (→ S. 132), oder verwenden Sie ein anderes Projekt.

■ Das Signal von einem Instrument oder Mikro, das an INPUT 1 angeschlossen ist, kommt nicht an.

- Wenn sowohl an GUITAR/BASS als auch an INPUT 1 ein Gerät angeschlossen ist, hat GUITAR/BASS Vorrang.

■ Der aufgenommene Sound klingt verzerrt

- Überprüfen Sie die Einstellung für die Eingangsempfindlichkeit ([INPUT]-Regler) und den Aufnahmepegel ([REC LEVEL]).
- Ziehen Sie den Fader nach unten, so dass der 0-(dB)-Punkt der Pegelanzeige nicht leuchtet.
- Wenn der EQ-Gain des Track-Mischers sehr hoch eingestellt ist, ist der Sound unter Umständen hörbar verzerrt, selbst wenn der Fader nicht zu hoch eingestellt ist. Stellen Sie den Equalizer auf einen angemessenen Wert ein.

Probleme mit Effekten

■ Einfüge-Effekt hat keine Wirkung

- Überzeugen Sie sich davon, dass die Taste [BYPASS/TUNER] nicht leuchtet.
- Überzeugen Sie sich davon, dass der Einfüge-Effekt an die gewünschte Stelle gesendet wird (→ S. 106).

■ Sende-/Return-Effekt hat keine Wirkung

- Überzeugen Sie sich davon, dass die Taste [CHORUS/ DELAY] bzw. [REVERB] leuchtet. Wenn dies nicht der Fall ist, drücken Sie die Taste, so dass sie leuchtet.
- Für jeden Kanal des Mischers muss der Parameter REVERB SEND oder CHORUS/DELAY SEND aktiviert sein. Wenn das der Fall ist, muss der Sendepegel hoch sein (→ S. 76).

Probleme mit der Rhythmus-Sektion

■ Keine Wiedergabe des Rhythmus-Patterns

- Vergewissern Sie sich, dass die Statustaste [DRUM] grün leuchtet.
- Überzeugen Sie sich davon, dass sich der [DRUM]-Fader in der oberen Stellung befindet. Wenn das bereits der Fall ist, ziehen Sie ihn nach unten und dann wieder nach oben.
- Überzeugen Sie sich davon, dass Sie kein leeres Rhythmus-Pattern (Name EMPTY) gewählt haben.

■ Keine Wiedergabe des Rhythmus-Songs

- Handelt es sich um ein neues Projekt, sind alle Rhythmus-Songs leer. Deshalb hören Sie nichts. Legen Sie einen neuen Rhythmus-Song an, oder laden Sie ein Projekt, für das bereits ein Rhythmus-Song angelegt wurde.
- Wenn Sie mit von einem externen MIDI-Gerät gesendeten Steueränderungssignalen arbeiten, ist möglicherweise die Lautstärke des Drum-Kits niedrig. Setzen Sie den MIDI-Kanal für das Drum-Kit auf OFF, oder prüfen Sie die Einstellung am externen MIDI-Gerät.

■ Aufzeichnen oder Bearbeiten eines Rhythmus-Patterns/-Songs nicht möglich

- Wenn die [DRUM]-Taste nicht leuchtet oder blinkt, lässt sich ein Rhythmus-Pattern oder Rhythmus-Song nicht bearbeiten. Drücken Sie die Taste [DRUM], damit sie leuchtet.
- Wenn auf dem Display „FULL“ angezeigt wird, bedeutet das, dass der Speicher der Rhythmus-Sektion erschöpft ist. Löschen Sie in diesem Fall die nicht mehr benötigten Rhythmus-Patterns.

■ Keine Wiedergabe der aufgezeichneten Sounds im Rhythmus-Pattern

- Sounds, die den maximalen Polyphoniewert übersteigen, werden nicht wiedergegeben. Löschen Sie einige der bereits aufgezeichneten Noten (→ S. 98), oder bleiben Sie beim Aufzeichnen innerhalb des zulässigen Polyphoniebereichs.

Probleme mit MIDI

■ Das Drum-Kit des MRS-802 kann nicht über ein externes MIDI-Gerät wiedergegeben werden

- Vergewissern Sie sich, dass das MIDI-Kabel fest in der MIDI OUT-Buchse des externen Gerätes und der MIDI IN-Buchse des MRS-802 sitzt.
- Überzeugen Sie sich davon, dass die MIDI-Sendekanäle des externen Gerätes denen der MIDI-Empfangskanäle des Drum-Kits am MRS-802 entsprechen.

■ Synchronisierung mit einem externen MIDI-Gerät nicht möglich

- Vergewissern Sie sich, dass das MIDI-Kabel fest in die MIDI OUT-Buchse des MRS-802 und in die MIDI IN-Buchse des externen Gerätes eingesteckt ist.
- Überzeugen Sie sich am MRS-802 davon, dass der Ausgang für Taktgeber-, Songpositionszeiger- und Start/ Stopp/Weiter-Signale aktiviert ist (→ S. 135).
- Vergewissern Sie sich, dass das externe MIDI-Gerät für den Empfang von und die Synchronisierung mit Taktgebersignalen eingerichtet ist.
- Stellen Sie sicher, dass sich das externe MIDI-Gerät im Wiedergabemodus befindet.

■ Laden einer SMF von CD-ROM oder CD-R/RW nicht möglich

- Überzeugen Sie sich davon, dass die SMF das Format 0 hat, und dass der Dateiname und die Namenserweiterung den Vorgaben entsprechen.
- Dateien, die in einer offenen Sitzung auf die CD-R/RW geschrieben wurden, werden ebenfalls nicht erkannt. Schließen Sie die Sitzung, und starten Sie den Ladevorgang neu.

■ Wiedergabe der SMF nicht möglich

- Überzeugen Sie sich davon, dass die SMF-Ausgabe auf „ON“ gesetzt ist (SMF-Wiedergabedaten werden über den MIDI OUT-Anschluss ausgegeben) (→ S. 137).

Probleme mit dem CD-R/RW-Laufwerk

■ Mit dem MRS-802 erzeugte Audio-CD lässt sich auf normalem CD-Player nicht abspielen

- Prüfen Sie, ob die CD abgeschlossen wurde.
- Prüfen Sie, ob es sich beim CD-Player um ein älteres Modell handelt.

  Auf einigen älteren CD-Playern lassen sich auf CD-R/RW gebrannte Audio-CDs nicht wiedergeben, auch wenn diese abgeschlossen wurden.
- Auf CD-RWs gebranntes Material lässt sich mit einem herkömmlichen CD-Player nicht abspielen.

■ Schreiben von Audiodaten auf CD-R/RW nicht möglich

- Prüfen Sie, ob die CD abgeschlossen wurde.

■ Wiedergabe nicht möglich

- Prüfen Sie, ob die Audiodaten bereits auf die CD geschrieben wurden.

■ Projekt, das sich über mehrere CDs erstreckt, lässt sich nicht wiederherstellen

- Prüfen Sie, ob die richtige CD eingelegt wurde.
- Wenn sich ein Projekt über mehrere CDs erstreckt, müssen Sie CD 1 einlegen. Wenn die gesamte Festplatte gesichert wurde, legen Sie die erste CD ein, die Daten des gewünschten Projekts enthält.

Andere Probleme

■ Beim Anschluss anderer Geräte entsteht Rauschen.

- Unter Umständen beseitigt eine Erdung über die Schraube an der Gehäuseunterseite das Problem.

■ Speichern des Projekts nicht möglich

- Das Projekt kann nicht gespeichert werden, wenn es geschützt ist. Deaktivieren Sie den Schutz (→ S. 132).

■ Anlegen eines neuen bzw. Kopieren eines Projekts nicht möglich

- Wenn auf dem Display „FULL“ angezeigt wird, bedeutet das, dass keine weiteren Projekte angelegt werden können. Löschen Sie die Projekte, die Sie nicht mehr benötigen.

■ Beim Versuch der Ausführung eines Befehls wird eine der folgenden Meldungen angezeigt:

FULL

Die Speicherkapazität der CD-R/RW ist erschöpft.

INSERT
DISCxxx

Legen Sie den Datenträger mit der Nummer xxx ein.

NO AUDIO

Die in das CD-R/RW-Laufwerk eingelegte CD ist keine Audio-CD.

NO DATA

Die angegebenen Daten existieren nicht.

NO DISC

Es befindet sich keine CD im CD-R/RW-Laufwerk.

NotBLANK

Die CD-R/RW ist nicht leer.

NOT CD-R

Die im CD-R/RW-Laufwerk befindliche CD ist keine CD-R/RW.

HDD FULL

Die interne Festplatte verfügt nicht über genug freien Speicherplatz.

PRJ FULL

Es können auf der internen Festplatte keine weiteren Projekte angelegt werden.

Effekttypen und Parameter

Einfüge-Effekt

■ Algorithmen: CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS

• COMPRESSOR-Modul

Typ	Parameter		
COMP	SENS	ATTACK	LEVEL
	Compressor, von dem der Dynamikbereich gleichbleibend gehalten wird.		

[Parameterbeschreibung]

Parameter	Einstellungsbereich	Parameterbeschreibung
SENS	0 – 10	Steuert die Eingangsempfindlichkeit des Compressors.
ATTACK	0 – 10	Steuert die Geschwindigkeit des Komprimierungsanstiegs.
LEVEL	1 – 8	Steuert den Modul-Ausgangspegel.

• PREAMP/DRIVE-Modul

Typ	Parameter					
J-CLN	GAIN	TONE	LEVEL			
	Klarer Sound, der einen Transistor-Combo-Verstärker simuliert.					
US-CLN	GAIN	TONE	LEVEL			
	Klarer Sound, der einen Röhrenverstärker simuliert.					
US-DRV	GAIN	TONE	LEVEL			
	Drive-Sound, der einen Röhrenverstärker simuliert.					
Tweed	GAIN	TONE	LEVEL			
	Simulation eines kleinen eingebauten Combo-Röhrenverstärkers mit trockener Verzerrung.					
Class A	GAIN	TONE	LEVEL			
	Einzigartiger druckvoller Sound, der einen britischen Combo-Verstärker simuliert.					
UK-CRU	GAIN	TONE	LEVEL			
	Druckvoller Sound, der einen Röhrenverstärkerturm im British Style simuliert.					
UK-DRV	GAIN	TONE	LEVEL			
	Treibender Sound, der einen Röhrenverstärkerturm im British Style simuliert.					
CMB 335	GAIN	TONE	LEVEL			
	Simuliert einen Combo-Röhrenverstärker mit langem Sustain.					
MTL PNL	GAIN	TONE	LEVEL			
	Hochverstärkter treibender Sound, der einen Röhrenverstärkerturm simuliert.					
BLK BTM	GAIN	TONE	LEVEL			
	Simuliert einen Röhrenverstärkerturm mit fettem Bass und feiner Verzerrung.					
MD LEAD	GAIN	TONE	LEVEL			
	Drive-Sound, der einen hochverstärkenden Verstärker für Lead-Gitarre simuliert.					
FZ-STK	GAIN	TONE	LEVEL			
	60er-Jahre-Sound; typisch für ein Fuzz-Gerät, das über einen Verstärkerturm gespielt wird.					
TE Bass	GAIN	TONE	LEVEL			
	Simuliert einen Bassverstärker mit einem deutlich sauberen Niedrig- und Mittenbereich.					
FD Bass	GAIN	TONE	LEVEL			
	Simuliert einen Bassverstärker mit Drive im Vintage-Style.					
SnsBass	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Dreifacher Drive-Sound für Bass.					
CR+CAB	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Kombination aus Crunch und Boxensimulator.					
TS+CAB	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Kombination aus Vintage Overdrive und Boxensimulator.					
GV+CAB	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Kombination aus Vintage Distortion und Boxensimulator.					
MZ+CAB	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Kombination aus Verzerrung im Metal-Stil und Boxensimulator.					
9002+CB	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Kombination aus Zoom 9002-Verzerrung und Boxensimulator.					

Aco.Sim	TOP	BODY	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Wandelt den Sound einer E-Gitarre in den einer Akustikgitarre um.					
E-AcPRE	COLOR	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Vorverstärker für E-/Akustikgitarre.					
BassSim	TONE	LEVEL				
	Wandelt des Sound einer E-Gitarre in den einer Bassgitarre um.					
CABINET	CABINET	SPEAKER	DEPTH			
	Simulation des Gehäuses eines Gitarren-/Bassverstärkers.					

Parameterbeschreibung

Parameter	Einstellungsbereich	Parameterbeschreibung
GAIN	1 – 30	Steuert den Gain-Wert.
TONE	0 – 10	Steuert die Klangfarbe.
LEVEL	1 – 8	Steuert den Modul-Ausgangspegel.
TOP	1 – 30	Steuert die Resonanz der Saiten.
BODY	0 – 10	Steuert die Resonanz des Klangkörpers.
CABINET	CM	Combo: Simulation des Sounds einer Combo-Verstärkerbox.
	br	Bright Combo: Erzeugt einen helleren Ton als Combo.
	Ft	Flat: Eine Box mit schwacher Resonanz.
	St	Stack: Erzeugt den Charakter eines Boxenturms.
	bC	BassCombo: Der Sound einer Combo-Box für Bass.
	bS	BassStack: Der Sound eines Boxenturms für Bass.
SPEAKER	C1	Combo 1: Der Sound eines Combo-Gitarrenverstärkers mit einem 12-Zoll-Lautsprecher.
	C2	Combo 2: Der Sound eines Combo-Gitarrenverstärkers mit zwei 12-Zoll-Lautsprechern.
	C3	Combo 3: Der Sound eines Combo-Gitarrenverstärkers mit einem 10-Zoll-Lautsprecher.
	GS	Gt Stack: Der Sound eines Gitarrenverstärkerturms mit vier 10-Zoll-Lautsprechern.
	GW	Gt Wall: Der Sound mehrerer zusammengestellter Verstärkertürme.
	bC	Bs Combo: Der Sound eines Combo-Bassverstärkers mit einem 15-Zoll-Lautsprecher.
	bS	Bs Combo: Der Sound eines Bassverstärkerturms mit vier 6,5-Zoll-Lautsprechern.
DEPTH	0 – 10	Steuert die Resonanz des Chassis für den Lautsprecher.
COLOR	1 – 4	Steuert den Charakter des E-/Akustik-Vorverstärkers.

• 3 BAND EQ-Modul

Typ	Parameter			
3BandEQ	HIGH	MID	LOW	LEVEL
	Dreiband-Equalizer.			

Parameterbeschreibung

Parameter	Einstellungsbereich	Parameterbeschreibung
HIGH	-12 – 12	Steuert den Boost/Cut im hohen Frequenzbereich.
MID	-12 – 12	Steuert den Boost/Cut im mittleren Frequenzbereich.
LOW	-12 – 12	Steuert den Boost/Cut im niedrigen Frequenzbereich.
LEVEL	1 – 8	Steuert den Modul-Ausgangspegel.

• ZNR-Modul

Typ	Parameter
ZNR	THRSHOLD
	Die von Zoom entwickelte Rauschunterdrückung, die das Rauschen in Spielpausen minimiert.

Parameterbeschreibung

Parameter	Einstellungsbereich	Parameterbeschreibung
THRSHOLD	OFF, 1 – 30	Steuert die Empfindlichkeit der ZNR. Die besten Ergebnisse erzielen Sie, wenn Sie diesen Wert so hoch wie möglich einstellen, ohne dass die Anstiege oder das Abklingen unnatürlich klingen.

• VOL PDL-Modul

Typ	Parameter
VOL PDL	MIN VOL
	Mit einem Fußpedal können Sie die Lautstärke einstellen.

Parameterbeschreibung

Parameter	Einstellungsbereich	Parameterbeschreibung
MIN VOL	0 – 10	Wenn Sie ein Fußpedal zur Lautstärkesteuerung verwenden, legen Sie mit diesem Parameter die Mindestlautstärke fest.

• MODULATION/DELAY-Modul

Typ	Parameter			
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX	
	Stereo-Chorus mit klarem Sound und großem Raumklang.			
FLANGER	DEPTH	RATE	FB	
	Ein Effekt, der einen ausgeprägten Charakter und Modulation für den Sound erzeugt.			
PHASER	POSITION	RATE	COLOR	
	Ein Effekt, der eine Swooshing-Modulation für den Sound erzeugt.			
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP	
	Ein Effekt, von dem die Lautstärke zyklisch variiert wird.			
PDL-WAH	POSITION	FREQ	LEVEL	RTM
	Ein Effekt, bei dem Sie mit einem Fußpedal den Wah-Effekt selbst steuern können.			
AutoWah	FLT TYPE	POSITION	RESO	SENS
	Ein Effekt, bei dem auf der Basis Ihrer Spieldynamik Wah erzeugt wird.			
PITCH	SHIFT	TONE	BALANCE	
	Ein Effekt, von dem die Tonhöhe des Original-Sounds verändert wird.			
RingMod	POSITION	RATE	BALANCE	
	Ein Effekt, der eine metallische Resonanz erzeugt.			
EXCITER	FREQ	DEPTH	LowBoost	
	Ein Effekt, der dem Sound mehr Fokus und räumliche Definition verleiht.			
AIR	SIZE	TONE	MIX	
	Simuliert den Effekt von Luft auf die Raumresonanz und verleiht dem Sound damit mehr räumliche Tiefe.			
WIDE	TIME	WET LVL	DRY LVL	
	Ein Effekt, der den Sound einer Stereoaufnahme mit zwei Mikrofonen simuliert.			
DELAY	TIME	FB	MIX	
	Ein Verzögerungseffekt mit einem Höchstwert von 500 ms.			

Parameterbeschreibung

Parameter	Einstellungsbereich	Parameterbeschreibung
DEPTH	0 – 10	Steuert die Tiefe des Effekts.
RATE	1 – 30	Steuert die Geschwindigkeit des Effekts.
MIX	0 – 30	Steuert den Mix-Anteil des Effekts.
FB	TYPE = FLANGER : -10 – 10	Steuert den Feedback-Wert.
	TYPE = DELAY : 0 – 10	
POSITION	AF / bF	Vertauscht die Effektpositionen des PREAMP/DRIVE-Moduls und des MODULATION/DELAY-Moduls.
COLOR	1 – 4	Legt die Art der Phase-Klangfarbe fest.
CLIP	0 – 10	Verstärkt den Effekt.
FREQ	TYPE = PDL-WAH : 1 – 50	Damit regeln Sie die Mittenfrequenz des Wah-Effekts.
	TYPE = EXCITER : 1 – 5	Regelt die Frequenz.
LEVEL	1 – 8	
RTM	OFF / On	Steuert den Modul-Ausgangspegel.
FLT TYPE	bPF / LPF	Gibt an, ob das Fußpedal als Wah-Pedal dient.
RESO	1 – 10	Gibt die Art des Filters an.
SENS	-10 – 10	Verleiht dem Sound Charakter.
SHIFT	-12.0 – 24.0	Regelt die Empfindlichkeit, mit der der Effekt wirkt.
TONE	0 – 10	Legt den Wert des vom Pitch Shifter erzeugten Tonhöhenwechsels fest.
BALANCE	0 – 30	Steuert die Klangfarbe.
LowBoost	0 – 10	Steuert das Mischungsverhältnis zwischen direktem und Effekt-Sound.
SIZE	1 – 10	Verstärkt den niedrigen Frequenzbereich.
TIME	TYPE = WIDE : 1 – 64	Steuert die räumliche Breite.
	TYPE = DELAY : 1 – 50	Steuert die Verzögerungsdauer.
WET LVL	0 – 30	Steuert den Mix-Anteil des Effekt-Sounds.
DRY LVL	0 – 30	Steuert den Mix-Anteil des direkten Sounds.

■ MIC-Algorithmus

• COMP/LIM-Modul

Typ	Parameter		
COMP	SENS	ATTACK	LEVEL
	Compressor, von dem der Dynamikbereich gleichbleibend gehalten wird.		
LIMITER	THRSHOLD	RELEASE	LEVEL
	Limiter für das Steuern der Signalspitzen.		

Parameterbeschreibung

Parameter	Einstellungsbereich	Parameterbeschreibung
SENS	0 – 15	Steuert die Eingangsempfindlichkeit des Compressors.
ATTACK	0 – 15	Steuert die Geschwindigkeit des Komprimierungsanstiegs.
LEVEL	1 – 8	Steuert den Modul-Ausgangspegel.
THRSHOLD	0 – 15	Steuert den Schwellenwert des Limiters.
RELEASE	0 – 15	Steuert die Zeitverzögerung zwischen dem Punkt des Überquerens des Schwellenwertes und dem Ende der Komprimierung.

• MIC PRE-Modul

Typ	Parameter			
MIC PRE	COLOR	TONE	LEVEL	DE-ESSER
	Vorverstärker für externes Mikrofon			

Parameterbeschreibung

Parameter	Einstellungsbereich	Parameterbeschreibung
COLOR	1 – 6	1. Schwache Resonanz
		2. Nur Tiefenabsenkung
		3. Charakteristika einer Akustikgitarre
		4. Charakteristika einer Akustikgitarre mit Tiefenabsenkung
		5. Charakteristika von Gesang
		6. Charakteristika von Gesang mit Tiefenabsenkung
TONE	0 – 10	Steuert die Klangfarbe.
LEVEL	1 – 8	Steuert den Modul-Ausgangspegel.
DE-ESSER	0 – 10	Steuert den Wert, um den Zischlaute im Gesang abgeschnitten werden.

• 3 BAND EQ-Modul

Eine Erläuterung der Typen und Parameter finden Sie im Abschnitt zu den Algorithmen CLEAN, DIST, ACOU/BASS SIM, BASS.

• ZNR-Modul

Eine Erläuterung der Typen und Parameter finden Sie im Abschnitt zu den Algorithmen CLEAN, DIST, ACOU/BASS SIM, BASS.

• VOL PDL-Modul

Eine Erläuterung der Typen und Parameter finden Sie im Abschnitt zu den Algorithmen CLEAN, DIST, ACOU/BASS SIM, BASS.

• MODULATION/DELAY-Modul

Typ	Parameter		
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX
	Stereo-Chorus mit klarem Sound und großem Raumklang.		
FLANGER	DEPTH	RATE	FB
	Ein Effekt, der einen ausgeprägten Charakter und Modulation für den Sound erzeugt.		
PHASER	RATE	COLOR	
	Ein Effekt, der eine Swooshing-Modulation für den Sound erzeugt.		
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP
	Ein Effekt, von dem die Lautstärke zyklisch variiert wird.		
PITCH	SHIFT	TONE	BALANCE
	Ein Effekt, von dem die Tonhöhe des Original-Sounds verändert wird.		
RingMod	RATE	BALANCE	
	Ein Effekt, der eine metallische Resonanz erzeugt.		
EXCITER	FREQ	DEPTH	LowBoost
	Ein Effekt, der dem Sound mehr Fokus und räumliche Definition verleiht.		
AIR	SIZE	TONE	MIX
	Simuliert den Effekt von Luft auf die Raumresonanz und verleiht dem Sound damit mehr räumliche Tiefe.		
DELAY	TIME	FB	MIX
	Ein Verzögerungseffekt mit einem Höchstwert von 500 ms.		
DOUBLE	TIME	TONE	MIX
	Ein Verdopplungseffekt, durch den die Verzögerungsdauer in Schritten von jeweils 1 ms auf bis zu 100 ms eingestellt werden kann.		

Parameterbeschreibung

Parameter	Einstellungsbereich	Parameterbeschreibung
DEPTH	0 – 10	Steuert die Tiefe des Effekts.
RATE	1 – 30	Steuert die Geschwindigkeit des Effekts.
COLOR	1 – 4	Legt die Art der Phase-Klangfarbe fest.
CLIP	0 – 10	Verstärkt den Effekt.
SHIFT	-12.0 – 24.0	Legt den Wert des vom Pitch Shifter erzeugten Tonhöhenwechsels fest. 1,0 entspricht einem Halbton.
BALANCE	0 – 30	Steuert das Mischungsverhältnis zwischen direktem und Effekt-Sound.
FREQ	1 – 5	Regelt die Frequenz.
LowBoost	0 – 10	Verstärkt den niedrigen Frequenzbereich.
SIZE	1 – 10	Steuert die räumliche Breite.
FB	TYPE = FLANGER : -10 – 10	Steuert den Feedback-Wert.
	TYPE = DELAY : 0 – 10	
TIME	TYPE = DELAY : 1 – 50	Steuert die Verzögerungsdauer (x 10 ms)
	TYPE = DOUBLE : 1 – 100	Steuert die Verzögerungsdauer (x 1 ms)
TONE	0 – 10	Steuert die Klangfarbe.
MIX	0 – 30	Steuert den Mix-Anteil des Effekt-Sounds.

■ DUAL MIC-Algorithmus

• COMP/LIM-Modul

Eine Beschreibung der Typen und Parameter finden Sie im Abschnitt zum MIC-Algorithmus.

• MIC PRE-Modul

Typ	Parameter		
MIC PRE	COLOR	TONE	LEVEL
	Vorverstärker für externes Mikrofon		

Parameterbeschreibung

Parameter	Einstellungsbereich	Parameterbeschreibung
COLOR	1 – 6	1. Schwache Resonanz
		2. Nur Tiefenabsenkung
		3. Charakteristika einer Akustikgitarre
		4. Charakteristika einer Akustikgitarre mit Tiefenabsenkung
		5. Charakteristika von Gesang
		6. Charakteristika von Gesang mit Tiefenabsenkung
TONE	0 – 10	Steuert die Klangfarbe.
LEVEL	1 – 8	Steuert den Modul-Ausgangspegel.

• 3 BAND EQ-Modul

Eine Erläuterung der Typen und Parameter finden Sie im Abschnitt zu den Algorithmen CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

• ZNR-Modul

Eine Erläuterung der Typen und Parameter finden Sie im Abschnitt zu den Algorithmen CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

• VOL PDL-Modul

Eine Erläuterung der Typen und Parameter finden Sie im Abschnitt zu den Algorithmen CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

• DOUBLING-Modul

Typ	Parameter		
DOUBLING	TIME	TONE	MIX
	Ein Verdopplungseffekt, durch den die Verzögerungsdauer in Schritten von jeweils 1 ms auf bis zu 100 ms eingestellt werden kann.		

Parameterbeschreibung

Parameter	Einstellungsbereich	Parameterbeschreibung
TIME	1 – 100	Steuert die Verzögerungsdauer (x 1 ms).
TONE	0 – 10	Steuert die Klangfarbe.
MIX	0 – 30	Steuert den Modul-Ausgangspegel.

■ LINE-Algorithmus

• COMP/LIM-Modul

Eine Beschreibung der Typen und Parameter finden Sie im Abschnitt zum MIC-Algorithmus.

• ISOLATOR-Modul

Typ	Parameter				
ISOLATOR	XOVER_Lo	XOVER_Hi	MIX_HIGH	MIX_MID	MIX_LOW
	Ein Effekt, der das Signal in drei Frequenzbänder unterteilt und Ihnen die Möglichkeit gibt, das Mischungsverhältnis anzugeben.				

Parameterbeschreibung

Parameter	Einstellungsbereich	Parameterbeschreibung
XOVER_Lo	50 – 16000	Steuert die Frequenz für die Aufteilung in Bass/Mittenbereich.
XOVER_Hi	50 – 16000	Steuert die Frequenz für die Aufteilung in Mittenbereich/Höhen.
MIX_HIGH	OFF, -24 – 6	Steuert den Höhenanteil am Mix.
MIX_MID	OFF, -24 – 6	Steuert den Mittenbereichsanteil am Mix.
MIX_LOW	OFF, -24 – 6	Steuert den Bassanteil am Mix.

• 3 BAND EQ-Modul

Eine Erläuterung der Typen und Parameter finden Sie im Abschnitt zu den Algorithmen CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

• ZNR-Modul

Eine Erläuterung der Typen und Parameter finden Sie im Abschnitt zu den Algorithmen CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

• VOL PDL-Modul

Eine Erläuterung der Typen und Parameter finden Sie im Abschnitt zu den Algorithmen CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

• MODULATION/DELAY-Modul

Typ	Parameter		
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX
	Stereo-Chorus mit klarem Sound und großem Raumklang.		
FLANGER	DEPTH	RATE	FB
	Ein Effekt, der einen ausgeprägten Charakter und Modulation für den Sound erzeugt.		
PHASER	RATE	COLOR	
	Ein Effekt, der eine Swooshing-Modulation für den Sound erzeugt.		
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP
	Ein Effekt, von dem die Lautstärke zyklisch variiert wird.		
PITCH	SHIFT	TONE	BALANCE
	Ein Effekt, von dem die Tonhöhe des Original-Sounds verändert wird.		
RingMod	RATE	BALANCE	
	Ein Effekt, der eine metallische Resonanz erzeugt.		
DOUBLE	TIME	TONE	MIX
	Ein Verdopplungseffekt, durch den die Verzögerungsdauer in Schritten von jeweils 1 ms auf bis zu 100 ms eingestellt werden kann.		

Parameterbeschreibung

Parameter	Einstellungsbereich	Parameterbeschreibung
DEPTH	0 – 10	Steuert die Tiefe des Effekts.
RATE	1 – 30	Steuert die Geschwindigkeit des Effekts.
MIX	0 – 30	Steuert den Mix-Anteil des Effekt-Sounds.
FB	TYPE = FLANGER : -10 – 10	Steuert den Feedback-Wert.
	TYPE = DELAY : 0 – 10	
COLOR	1 – 4	Legt die Art der Phase-Klangfarbe fest.
CLIP	0 – 10	Verstärkt den Effekt.
SHIFT	-12.0 – 24.0	Legt den Wert des vom Pitch Shifter erzeugten Tonhöhenwechsels fest. 1,0 entspricht einem Halbton.
TONE	0 – 10	Steuert die Klangfarbe.
BALANCE	0 – 30	Steuert das Mischungsverhältnis zwischen direktem und Effekt-Sound.
SIZE	1 – 10	Steuert die räumliche Breite.
TIME	1 – 100	Steuert die Verzögerungsdauer (x 1 ms).

■ MASTERING-Algorithmus

• 3 BAND COMP/Lo-Fi-Modul

Typ	Parameter							
MLT CMP	XOVER_Lo	XOVER_Hi	SNS_HIGH	SENS_MID	SENS_LOW	MIX_HIGH	MIX_MID	MIX_LOW
	Ein Effekt, der das Eingangssignal in drei Frequenzbänder unterteilt und Ihnen die Möglichkeit gibt, für jedes Band einen Compressor und den Anteil am Mix festzulegen.							
Lo-Fi	CHARA	COLOR	DIST	TONE	EFX LVL	DRY LVL		
	Ein Effekt, von dem die Tonqualität des Sounds bewusst herabgesetzt wird.							

Parameterbeschreibung

Parameter	Einstellungsbereich	Parameterbeschreibung
XOVER_Lo	50 – 16000	Steuert die Frequenz für die Aufteilung in Bass/Mittenbereich.
XOVER_Hi	50 – 16000	Steuert die Frequenz für die Aufteilung in Mittenbereich/Höhen.
SNS_HIGH	0 – 15	Steuert die Eingangsempfindlichkeit des Compressors für den Höhenbereich.
SENS_MID	0 – 15	Steuert die Eingangsempfindlichkeit des Compressors für den Mittenbereich.
SENS_LOW	0 – 15	Steuert die Eingangsempfindlichkeit des Compressors für den Tiefenbereich.
MIX_HIGH	OFF, -24 – 6	Steuert den Höhenanteil am Mix.
MIX_MID	OFF, -24 – 6	Steuert den Mittenbereichsanteil am Mix.
MIX_LOW	OFF, -24 – 6	Steuert den Bassanteil am Mix.
CHARA	0 – 10	Steuert den Charakter des Filters.
COLOR	1 – 10	Gibt die Farbe an.
DIST	0 – 10	Steuert den Grad der Verzerrung.
TONE	0 – 10	Steuert die Klangfarbe.
EFX LVL	0 – 30	Steuert den Mix-Anteil des Effekt-Sounds.
DRY LVL	0 – 30	Steuert den Mix-Anteil des direkten Sounds.

• NORMALIZER-Modul

Typ	Parameter
NORMMLZR	GAIN
	Steuert den Ausgangspegel des 3 BAND COMP/Lo-Fi-Moduls.

Parameterbeschreibung

Parameter	Einstellungsbereich	Parameterbeschreibung
GAIN	-12 – 12	Dient der Einstellung des Pegels.

• 3 BAND EQ-Modul

Eine Erläuterung der Typen und Parameter finden Sie im Abschnitt zu den Algorithmen CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

• ZNR-Modul

Eine Erläuterung der Typen und Parameter finden Sie im Abschnitt zu den Algorithmen CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

• VOL PDL-Modul

Eine Erläuterung der Typen und Parameter finden Sie im Abschnitt zu den Algorithmen CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

- **DIMENSION/RESONANCE-Modul**

Typ	Parameter						
DIMENSN	RISE_1	RISE_2					
	Ein Effekt, der räumliche Breite erzeugt.						
RESONNC	DEPTH	FreqOFST	RATE	TYP	RESO	EFX LVL	DRY LVL
	Ein Resonanzfilter mit LFO.						

Parameterbeschreibung

Parameter	Einstellungsbereich	Parameterbeschreibung
RISE_1	0 – 30	Steuert den Grad der Hervorhebung der Stereo-Komponente.
RISE_2	0 – 30	Steuert die Räumlichkeit der Mono-Komponente.
DEPTH	0 – 10	Steuert die Tiefe des Effekts.
FreqOFST	1 – 30	Steuert den LFO-Offset.
RATE	1 – 30	Steuert die Geschwindigkeit des Effekts.
TYP	HPF / LPF / bPF	Gibt die Art des Filters an.
RESO	1 – 30	Verleiht dem Sound Charakter.
EFX LVL	0 – 30	Steuert den Mix-Anteil des Effekt-Sounds.
DRY LVL	0 – 30	Steuert den Mix-Anteil des direkten Sounds.

Sende-/Return-Effekt

- **CHORUS/DELAY-Modul**

Typ	Parameter				
CHORUS	LFO TYPE	DEPTH	RATE	PRE DLY	EFX LVL
	Stereo-Chorus mit klarem Sound und großem Raumklang.				
DELAY	TIME	FB	DAMP	EFX LVL	REV_SEND
	Ein Verzögerungseffekt mit einem Höchstwert von 1000 ms.				
DOUBLE	TIME	TONE	EFX LVL		
	Ein Verdopplungseffekt mit einem Höchstwert von 100 ms.				

Parameterbeschreibung

Parameter	Einstellungsbereich	Parameterbeschreibung
LFO TYPE	Mn / St	Damit wählen Sie die LFO-Phrase: Mn (mono) oder ST (stereo).
DEPTH	0 – 10	Steuert die Tiefe des Effekts.
RATE	1 – 30	Steuert die Geschwindigkeit des Effekts.
PRE DLY	1 – 30	Dient der Einstellung der Vorverzögerungsdauer.
EFX LVL	0 – 30	Steuert den Mix-Anteil des Effekt-Sounds.
TIME	TYPE = DELAY : 1 – 1000	Steuert die Verzögerungsdauer (x 1 ms).
	TYPE = DOUBLE : 1 – 100	
FB	0 – 10	Steuert den Feedback-Wert.
DAMP	0 – 10	Steuert den Anteil des Ausklingens der hohen Frequenz für den Verzögerungs-Sound.
REV_SEND	0 – 30	Steuert den Anteil des Verzögerungs-Sounds, der an Reverb gesendet wird.
TONE	0 – 10	Steuert die Klangfarbe.

- **REVERB-Modul**

Typ	Parameter					
HALL	PRE DLY	REV TIME	EQ_HIGH	EQ_LOW	E/R MIX	EFX LVL
	Ein Halleffekt, der die Akustikmerkmale eines Konzertsaales simuliert.					
ROOM	PRE DLY	REV TIME	EQ_HIGH	EQ_LOW	E/R MIX	EFX LVL
	Ein Halleffekt, der die Akustikmerkmale eines Raums simuliert.					

Parameterbeschreibung

Parameter	Einstellungsbereich	Parameterbeschreibung
PRE DLY	1 – 100	Dient der Einstellung der Vorverzögerungsdauer.
REV TIME	1 – 30	Steuert die Halldauer.
EQ_HIGH	-12 – 6	Steuert die Lautstärke der hohen Frequenz des Reverb-Sounds.
EQ_LOW	-12 – 6	Steuert die Lautstärke der niedrigen Frequenz des Reverb-Sounds.
E/R MIX	0 – 30	Steuert die Lautstärke der ersten schallstarken Reflexionen.
EFX LVL	0 – 30	Steuert den Mix-Anteil des Effekt-Sounds.

Effekt-Patches

Einfüge-Effekt

■ CLEAN-Algorithmus

Nr.	Patch-Name	Beschreibung
0	Standard	Nachgebesserter Grund-Sound für die Aufnahme.
1	J-Chorus	Sauberer JC-Sound.
2	Phaser	Sauberer Sound, der einen Vintage-Phase-Effekt simuliert.
3	DryComp	Sauberer Line-Eingang-Sound mit leichter Verdopplung.
4	RiffCLN	Rock'n Roll-Sound, der die Unterschiede zwischen Gitarren hervorhebt.
5	WideCLN	Breiter, klarer Sound mit Crunch.
6	PunchCLN	Luftiger, normaler Sound mit einem Punch.
7	Arpeggio	Klarer Sound für Arpeggios.
8	CleanCH	Klarer Channel-Sound eines amerikanischen Vintage-Röhrenverstärkers.
9	50sRNB	Tremolo-Sound für Rhythm & Blues.
10	StrmBeat	Elementarer Sound für Strumming-Unterlegung.
11	CompCln	Natürlich klingender Compression-Sound.
12	12-Clean	Klarer Sound mit eingemischter oberer Oktave.
13	Funky	Schneidender Funky-Sound.
14	FDR-Cln	Klarer Sound eines amerikanischen Vintage-Röhrenverstärkers.
15	Rockbily	Rockabilly-Sound mit kurzer Verzögerung.
16	NYFusion	Klarer Sound für die direktlinige Aufnahme.
17	Wet-Rhy	Schneidender Sound für Balladen.
18	JazzTone	Klarer Sound für Jazz.
19	DeepFLG	Klarer Flanging-Sound.
20 – 24	EMPTY	

■ DIST-Algorithmus

Nr.	Patch-Name	Beschreibung
0	MRS-Drv	Volle Verzerrung + satter Sound.
1	RCT-BG	Verstärker-Sound mit hohem Gain der amerikanischen „Rectifier“-Modelle.
2	CrnchCmp	Crunch-Sound mit leichter Komprimierung.
3	9002Lead	Der Original-9002-Sound.
4	F-Tweed	Der Sound eines kleinen amerikanischen Vintage-Röhrenverstärkers.
5	BlackPnl	Der Heavy Metal-Sound der 5100er Modelle des amerikanischen Verstärkerturms.
6	MatchCru	Crunch-Sound eines modernen Class-A-Verstärkers.
7	Sticky	Dichter Crunch-Sound.
8	HardPick	Harter Crunch-Sound.
9	RockDrv	Geradliniger Rock-Drive-Sound.
10	Duplex	Lead-Gitarren-Sound mit viel Raumklang und doppeltem Überlagerungseffekt.
11	MadBass	Verzerrter Bass-Sound für das Spielen von Akkorden im hohen Bereich und Lead.
12	Straight	Geradliniger Lead-Sound für alle Genres.
13	JetSound	Universeller Jet-Sound.
14	Combo-BG	Overdrive-Sound mit ausgeprägtem langen Sustain.
15	FDR-Twin	Drive-Channel-Sound eines amerikanischen Vintage-Röhrenverstärkers.
16	Beatle	Class-A-artiger Mersey Beat-Sound.
17	WildFuzz	Vintage-Fuzzbox-Sound.
18	JB.Style	Octaver-Simulation. Ein unverzichtbarer Effekt für Gitarren- und Bass-Gleichklang-Riffs.
19	Pitch-5	Selbst einzelne Noten klingen wie kraftvolle Akkorde.
20	BRT-Drv	Klasse-Sound mit Stile von Verstärkertürmen der British „900 series“.
21	Soldan	Verstärker-Sound mit hohem Gain; ideal für einspulige Halbtoneinstellungen.
22	MatchDrv	Treibender Sound eines modernen Class-A-Verstärkers.
23	Snake	Heavy-Metal-Sound mit massiver Basis.
24	Crunch	Crunch-Sound-Ensemble der 800er Modellreihe.
25	Ballad	Warmer Lead-Sound.

26	Metal-X	Guter Metal-Sound mit feinen Obertönen.
27	DP-Drv	Hardrock-Sound der 70er.
28	WetDrive	Einfacher Overdrive-Sound im Wet-Stil.
29	Mellow	Lead-Sound mit einem lieblichen Klang.
30	MultiDst	Starker Allround-Sound.
31	Bright	Harter Sound.
32	Melody	Geschmackvoller bewährter Sound; ideal für Melodien.
33	V-Blues	Vintage-Blues-Sound.
34	BlueFngr	Bluesiger Sound für Fingeranschlag.
35	HDR-Drv	Wet-Hardrock-Sound.
36	Cry Lead	Der Original-Cry-Effekt-Sound von Zoom.
37	ZakWah	Lead-Sound mit Auto-wah.
38	LA-Std	Big-Chorus-Sound im Stil von L.A.-Studios.
39	TheRing	Ringmodulator; auch als Sound-Effekt für die Aufnahme geeignet.
40 – 44	EMPTY	

■ ACO/BASS SIM-Algorithmus

Nr.	Patch-Name	Beschreibung
0	AcoSIM 1	Simulation eines schmucklosen Akustikgitarren-Sound.
1	AcoSIM 2	Simulation eines Akustikgitarren-Sounds mit schönem Chorus.
2	AcoSIM 3	Schimmernder verstimmter Sound ohne Modulation.
3	FullSize	Simulation von Akustikgitarre mit ausgeprägtem Körper.
4	Light12	Leichter Sound im Stile einer 12-saitigen Gitarre.
5	BsSIM 1	Simulation eines dicht angeschlagenen Basses.
6	BsSIM 2	Chorus-Bass-Simulation, wirkungsvoll bei Melodielinien.
7	BsSIM 3	Simulation eines Auto-wah-Basses.
8	FlngBass	Flanging-Sound; typisch für 80's Fusion.
9	UniSolo	Gitarre- und Bass-Gleichklang, für Backing und Lead.
10 – 14	EMPTY	

■ BASS-Algorithmus

Nr.	Patch-Name	Beschreibung
0	BS-Pick	Dichter Sound für das Spielen mit einem Plektrum.
1	BS-Od	Rock-Sound mit Retro-Verzerrung.
2	BS-Drv	Sound mit harter Verzerrung.
3	BS-Fingr	Allround-Sound für Fingeranschlag.
4	BS-Slap	Harter Slap-Sound.
5	BS-Comp	Nice-Feeling-Sound mit von der Anschlagdynamik gesteuertem Anstieg.
6	BS-Edge	Dichter Sound mit einer Flanke.
7	BS-Solo	Sound für Melodie, mit Chorus.
8	BS-Octve	Sound mit einer eingemischten oberen Oktave, gut einsetzbar in einem Ensemble.
9	BS-Wah	Funky-Bass mit Auto-wah.
10 – 14	EMPTY	

■ MIC-Algorithmus

Nr.	Patch-Name	Beschreibung
0	Vo-Stnd	Standard-Gesangseffekt.
1	Vo-Rock	Rock-Gesangseffekt.
2	Vo-Balld	Balladen-Gesangseffekt mit Tiefe, die durch verstimmten Chorus erzeugt wird.
3	Vo-Echo	Gesangsechoeffekt.
4	Vo-PreC1	Sanfter, angenehmer Sound für Kondensatormikrofone.
5	Vo-PreC2	Verdopplungs-Sound, der Tiefe für Kondensator-Mikrofone erzeugt.
6	Vo-PreD1	Effekt, der die Definition für dynamische Mikrofone verbessert.
7	Vo-PreD2	Effekt, der den Sound für dynamische Mikrofone fetter und feuchter macht.
8	Vo-Robot	Roboterstimme wie in Science-Fiction-Filmen.

9	AG-Live	Sound für Mikrofonaufnahmen mit einem Live-Feeling. Vielseitig einsetzbar, nicht nur für Gitarre.
10	AG-Brght	Sound für Mikrofonaufnahmen; hell und hart.
11	AG-Solo	Wunderbarer Solo-Sound.
12	AG-Edge	Akustikgitarrenaufnahme mit optimierter Flanke.
13	AG-Strum	Akustikgitarrenaufnahme für Strumming.
14	ForWind	Sound mit guter Präsenz und deutlichem Mittenbereich.
15	ForBrass	Hart klingende kurze Verzögerung über die gesamte Dauer.
16	ForPiano	Sound mit verbesserter Tiefe und Definition.
17	AG-Mix 1	Optimierter Sound für das Abmischen (Strumming).
18	AG-Mix 2	Optimierter Sound für das Abmischen (Arpeggio).
19	SweeperX	Effekt mit scharfem Sweep für einmaligen Percussion-Einsatz.
20	FXgroove	Sound im Stile einer Rhythm-Machine mit elektronischen Drums.
21	Lo&Hi	Metallischer Drum-Sound mit geboosteten Höhen und Tiefen und einem gedämpften Mittenbereich.
22	Lo-Boost	Drum-Sound mit vom Pitch-Shifter hervorgehobenen unteren Ende.
23	FanFan	Sound, der klingt, als ob man in einen Ventilator spräche.
24	Alien	Alien-artiger Sound-Effekt für Gesang.
25	TapeComp	Patch, der das analoge Multi-Recording simuliert.
26	Duet??	Versieht die Frauenstimme mit einer Kinderstimme und die Männerstimme mit eine Frauenstimme.
27	Active	Effekt mit hervorgehobenem Anstieg.
28	Psyche	Gesangs-Gimmick-Effekt im Psychedelic-Stil.
29	DeepDLY	Wirksame Verzögerung für Gesang, nützlich für das Abschneiden von Schreien oder Sound.
30 – 49	EMPTY	

■ DUAL MIC-Algorithmus

Nr.	Patch-Name	Beschreibung	Empfohlene Verwendung für INPUT 1 / 2
0	Vo/Vo 1	Für Duette geeigneter Patch	Gesang / Gesang
1	Vo/Vo 2	Chorus für Hauptstimme	Gesang / Gesang
2	Vo/Vo 3	Für Harmonie geeigneter Patch	Gesang / Gesang
3	AG/Vo 1	Patch, der einen straßenartigen Charakter erzeugt	Akustikgitarre / Gesang
4	AG/Vo 2	Patch mit anderem Gesangscharakter als AG/Vo 1.	Akustikgitarre / Gesang
5	AG/Vo 3	Patch, von dem der Gesangscharakter radikal verändert wird	Akustikgitarre / Gesang
6	ShortDLY	Kurze Verzögerung mit wirkungsvoller Verdopplung	Mikro / Mikro
7	FatDrum	Geignet für Drum-Aufnahmen mit einem einfachen Einpunkt-Stereomikrofon	Mikro / Mikro
8	BothTone	Sound in der Art eines Kondensatormikrofons, abgestimmt für männliche (INPUT 1) und weibliche (INPUT 2) Gesangsstimme	Gesang / Gesang
9	Condnser	Simuliert den Sound eines Kondensatormikrofons mit dynamischem Mikrofoneingang	Gesang / Gesang
10	DuoAtack	Patch mit hervorgehobenem Anstieg und Chorus-Effekt für Lead-Gesang	Gesang / Gesang
11	Warmth	Warmer Sound mit ausgeprägtem Mittenbereich	Gesang / Gesang
12	AM Radio	Simulation eines AM-Radios	Gesang / Gesang
13	Pavilion	Patch für Text-Sound in Ausstellungsständen	Gesang / Gesang
14	TV News	Sound im Stile eines TV-Nachrichtensprechers	Gesang / Gesang
15	F-Vo/Pf1	Patch für weiblichen Pop-Gesang mit Klavierbegleitung	Gesang / Klavier
16	JazzDuo1	Simulation einer Jazz-Session-LP-Aufnahme mit Low-Fi-Sound	Gesang / Klavier
17	Cntmprry	Klarer Allround-Sound mit moderner Sound-Verarbeitung	Gesang / Klavier
18	JazzDuo2	JazzyDuo1-Sound für männliche Gesangsstimme	Gesang / Klavier
19	Ensemble	Patch für Gitarre mit starkem Anstieg und sanftem Klavierklang	Akustikgitarre / Klavier
20	Enhanced	Patch mit klarer, starker Struktur für Balladen	Akustikgitarre / Gesang
21	Warmy	Patch für die Kompensierung von überhellem Ambiente	Akustikgitarre / Gesang
22	Strum+Vo	Sanfter, Fat-Sound mit Mittenbereichskompensierung	Akustikgitarre / Gesang
23	FatPlus	Patch für das Verstärken eines dünnen Mittenbereichs	Akustikgitarre / Gesang
24	Arp+Vo	Dichter Sound	Akustikgitarre / Gesang
25	ClubDuo	Simulation von Live-Sound in einem kleinen Club	Akustikgitarre / Akustikgitarre
26	BigShape	Patch für das Erhöhen der Klarheit	Akustikgitarre / Akustikgitarre
27	FolkDuo	Patch mit frischem und klarem Sound	Akustikgitarre / Akustikgitarre
28	GtrDuo	Für Gitarrenduos geeigneter Patch	Akustikgitarre / Akustikgitarre
29	Bright	Patch mit hellem und scharfem Charakter	Akustikgitarre / Akustikgitarre
30 – 49	EMPTY		

■ LINE-Algorithmus

Nr.	Patch-Name	Beschreibung
0	Syn-Lead	Einton-Synthesizer-Lead-Effekt.
1	OrganPha	Phaser-Effekt für Synthesizer/Orgel.
2	OrgaRock	Verzerrter Sound mit stark angehobenen Tiefen (Boomy) für Rock-Orgel.
3	EP-Chor	Wunderbare Resonanz und Chorus, wirkungsvoll bei elektrischem Piano.
4	ClavFlg	Sound für Chlavichord.
5	Concert	Konzerthalleneffekt für Piano.
6	Honkey	Honky-Tonk-Piano-Simulation.
7	PowerBD	Ein Effekt der einer Bass-Drum mehr Power verleiht.
8	DrumFlng	Herkömmlicher Flanger für Drums.
9	LiveDrum	Simulation von Open-Air-Live-Verdopplung.
10	JetDrum	Phaser-Sound; wirkungsvoll für 16-Beat-Hi-Hat.
11	AsianKit	Wandelt ein Standardkit in ein asiatisches Kit um.
12	BassBost	Boost-Patch, der den niedrigen Frequenzbereich verstärkt.
13	Mono->St	Ein Effekt der einer einkanaligen Quelle mehr Räumlichkeit verleiht.
14	AM Radio	Simulation eines AM-Radios.
15	WideDrms	Breiter Stereo-Effekt; gut für interne Drums.
16	DanceDrm	Kraftvoller Effekt mit verstärktem Bass für Dance-Rhythmus.
17	Octaver	SFX-Effekt, der einen um eine Oktave niedrigeren Sound hinzufügt.
18	Percushn	Verleiht Percussion-Sounds Luft, Präsenz und Stereo-Verteilung.
19	MoreTone	Verzerrter Gitarren-Sound mit hervorgehobenem Mittenbereich
20	SnrSmack	Verleiht internen Drums Präsenz durch Hervorhebung eines snappy Snare-Sounds.
21	Shudder!	Stereo-Sound für Techno-Tracks.
22	SwpPhase	Phaser-Effekt mit kraftvoller Resonanz.
23	DirtyBiz	Low-fi-Verzerrung unter Verwendung eines Ringmodulators.
24	Doubler	Verdopplungseffekt; wirkungsvoll für Gesangs-Track.
25	SFXlab	Forcierter SFX-Sound für Synthesizer.
26	SynLead2	Jet-Sound alten Stils, gut für Synthesizer-Lead.
27	Tekepiko	Effekt für Sequenz-Phrasen und Gitarren-Mute (einzelne Note).
28	Soliner	Simulation eines analogen Streichorchesters.
29	HevyDrum	Drum-Track im Hardrock-Stil.
30 – 49	EMPTY	

■ MASTERING-Algorithmus

Nr.	Patch-Name	Beschreibung
0	PlusAlfa	Mastering, das die Power insgesamt verbessert.
1	All-Pops	Konventionelles Mastering.
2	StWide	Mastering in einem großen Bereich.
3	DiscoMst	Mastering für Club-Sound.
4	Boost	Abmischeffekt für ein Hi-fi-Finish.
5	Power	Für Mixes mit einem großen und kräftigen unteren Bereich.
6	Live	Lässt beim Gesamt-Mix Live-Feeling entstehen.
7	WarmMst	Mastering, das insgesamt ein warmes Gefühl entstehen lässt.
8	TightUp	Mastering, das ein insgesamt hartes Gefühl entstehen lässt.
9	1930Mst	Mastering mit 30er-Jahre-Sound.
10	LoFi Mst	Lo-fi-Mastering
11	BGM	Mastering für Hintergrundmusik.
12	RockShow	Mastering für das Erzeugen eines Rock-Stilmix-Sounds mit Live-Eindruck.
13	Exciter	Lo-fi-Mastering mit leichter Verzerrung im mittleren und oberen Bereich.
14	Clarify	High-End-Mastering mit breitem Bereich und universell ansprechend.
15	VocalMax	Mastering zum Schieben des Gesangs in den Vordergrund.
16	RaveRez	Sweep-Spezialeffekt unter Verwendung eines starken Filters.
17	FullComp	Starke Komprimierung über den gesamten Frequenzbereich.
18	ClearPWR	Power-Tuning mit hervorgehobenem Mittenbereich, starke Wirkung und klarer Sound.
19	ClearDMS	Sound mit verbesserter Klarheit und Räumlichkeit.
20 – 29	EMPTY	

Sende-/Return-Effekt

■ CHORUS/DELAY

Nr.	Patch-Name	Beschreibung
0	Vocal	Chorus zum Aufwerten von Gesang mit mehr Farbe.
1	GtChorus	Chorus-Effekt für schwachen Gitarren-Sound.
2	Doubling	Vielseitiger Verdopplungseffekt.
3	Echo	Extravagante Verzögerung im Analog-Stil für Gitarre oder Gesang.
4	Delay375	Verzögerung, die dem gebräuchlichen Tempo von 120 BPM entspricht.
5	LongDLY	Lange Verzögerung; ideal für Balladen.
6	FastCho	Schneller Chorus für das Versehen des Sounds mit Tiefe.
7	DeepCho	Universeller tiefer Chorus-Effekt.
8	ShortDLY	Universelle kurze Verzögerung.
9	DeepDBL	Tiefer Verdopplungseffekt.
10	SoloLead	Dieser Effekt hält schnelle Phrasen dicht; speziell für Gitarren- und Synthesizer-Solos.
11	WarmyDly	Analog-Verzögerungs-Simulation mit warmem Sound.
12	EnhanCho	Optimiereffekt unter Verdopplung der Phasenverschiebung.
13	Detune	Großartiger Effekt für Instrumente mit starken Oberschwingungen wie digitale elektrische Pianos oder Synthesizer.
14	Natural	Chorus mit niedriger Modulation, für das Backing von Gitarre oder Piano.
15 – 19	EMPTY	

■ REVERB

Nr.	Patch-Name	Beschreibung
0	TightHal	Hall-Reverb mit einer harten tonalen Qualität.
1	BrgtRoom	Raum-Reverb mit einer harten tonalen Qualität.
2	SoftHall	Hall-Reverb mit einer milden tonalen Qualität.
3	LargeHal	Simuliert die Akustik einer großen Halle.
4	SmallHal	Simuliert die Akustik einer kleinen Halle.
5	LiveHous	Simuliert die Akustik eines Clubs.
6	TrStudio	Simuliert die Akustik eines Proberaumes.
7	DarkRoom	Raum-Reverb mit einer milden tonalen Qualität.
8	VcxRev	Zur Optimierung des Gesangs getunter Reverb.
9	Tunnel	Simuliert die Akustik eines Tunnels.
10	BigRoom	Simuliert die Akustik eines großen Raumes, z. B. einer Turnhalle.
11	PowerSt.	Gate-Reverb-Effekt.
12	BritHall	Simuliert eine Konzerthalle.
13	BudoKan	Simuliert die Akustik im Budokan in Tokio.
14	Ballade	Reverb-Effekt für langsame Balladen.
15 – 19	EMPTY	

Rhythmus-Patterns

Nr.	Pattern	Nr.	Pattern	Nr.	Pattern	Nr.	Pattern
0	08BEAT01	61	ROCK32	122	R'nB 06	183	DANCE 07
1	08BEAT02	62	ROCK33	123	R'nB 07	184	DANCE 08
2	08BEAT03	63	HROCK 01	124	R'nB 08	185	HOUSE 01
3	08BEAT04	64	HROCK 02	125	R'nB 09	186	HOUSE 02
4	08BEAT05	65	HROCK 03	126	R'nB 10	187	HOUSE 03
5	08BEAT06	66	HROCK 04	127	R'nB 11	188	HOUSE 04
6	08BEAT07	67	HROCK 05	128	R'nB 12	189	HOUSE 05
7	08BEAT08	68	HROCK 06	129	FUNK 01	190	HOUSE 06
8	08BEAT09	69	HROCK 07	130	FUNK 02	191	TECHNO01
9	08BEAT10	70	HROCK 08	131	FUNK 03	192	TECHNO02
10	08BEAT11	71	HROCK 09	132	FUNK 04	193	TECHNO03
11	08BEAT12	72	METAL 01	133	FUNK 05	194	TECHNO04
12	16BEAT01	73	METAL 02	134	FUNK 06	195	TECHNO05
13	16BEAT02	74	METAL 03	135	FUNK 07	196	TECHNO06
14	16BEAT03	75	METAL 04	136	FUNK 08	197	TECHNO07
15	16BEAT04	76	METAL 05	137	FUNK 09	198	TECHNO08
16	16BEAT05	77	METAL 06	138	FUNK 10	199	TECHNO09
17	16BEAT06	78	THRASH01	139	FUNK 11	200	TECHNO10
18	16BEAT07	79	THRASH02	140	FUNK 12	201	TECHNO11
19	16BEAT08	80	PUNK 01	141	FUNK 13	202	D'nB 01
20	16FUS 01	81	PUNK 02	142	FUNK 14	203	D'nB 02
21	16FUS 02	82	PUNK 03	143	FUNK 15	204	D'nB 03
22	04JAZZ01	83	PUNK 04	144	FUNK 16	205	D'nB 04
23	04JAZZ02	84	FUSION01	145	16BEAT09	206	D'nB 05
24	04JAZZ03	85	FUSION02	146	16BEAT10	207	D'nB 06
25	04JAZZ04	86	FUSION03	147	16BEAT11	208	TRIP 01
26	BOSSA	87	FUSION04	148	HIP 01	209	TRIP 02
27	COUNTRY	88	FUSION05	149	HIP 02	210	TRIP 03
28	68BLUS	89	FUSION06	150	HIP 03	211	AMB 01
29	DANCE	90	FUSION07	151	HIP 04	212	AMB 02
30	ROCK01	91	FUSION08	152	HIP 05	213	AMB 03
31	ROCK02	92	FUSION09	153	HIP 06	214	AMB 04
32	ROCK03	93	FUSION10	154	HIP 07	215	AMB 05
33	ROCK04	94	FUSION11	155	HIP 08	216	AMB 06
34	ROCK05	95	FUSION12	156	HIP 09	217	BALD 01
35	ROCK06	96	FUSION13	157	HIP 10	218	BALD 02
36	ROCK07	97	FUSION14	158	HIP 11	219	BALD 03
37	ROCK08	98	FUSION15	159	HIP 12	220	BALD 04
38	ROCK09	99	INDUST01	160	HIP 13	221	BALD 05
39	ROCK10	100	INDUST02	161	HIP 14	222	BALD 06
40	ROCK11	101	POP 01	162	HIP 15	223	BALD 07
41	ROCK12	102	POP 02	163	HIP 16	224	BALD 08
42	ROCK13	103	POP 03	164	HIP 17	225	BALD 09
43	ROCK14	104	POP 04	165	HIP 18	226	BALD 10
44	ROCK15	105	POP 05	166	HIP 19	227	BALD 11T
45	ROCK16	106	POP 06	167	HIP 20	228	BALD 12
46	ROCK17	107	POP 07	168	HIP 21	229	BALD 13
47	ROCK18	108	POP 08	169	HIP 22	230	BLUES 01
48	ROCK19	109	POP 09	170	HIP 23	231	BLUES 02
49	ROCK20	110	POP 10	171	HIP 24	232	BLUES 03
50	ROCK21	111	POP 11	172	HIP 25	233	BLUES 04
51	ROCK22	112	POP 12T	173	HIP 26	234	BLUES 05
52	ROCK23	113	POP 13	174	HIP 27	235	BLUES 06
53	ROCK24	114	POP 14	175	HIP 28	236	BLUES 07
54	ROCK25	115	POP 15	176	HIP 29	237	BLUES 08
55	ROCK26	116	POP 16	177	DANCE 01	238	COUNTR01
56	ROCK27	117	R'nB 01	178	DANCE 02	239	COUNTR02
57	ROCK28T	118	R'nB 02	179	DANCE 03	240	COUNTR03
58	ROCK29	119	R'nB 03	180	DANCE 04	241	COUNTR04
59	ROCK30	120	R'nB 04	181	DANCE 05	242	COUNTR05
60	ROCK31	121	R'nB 05	182	DANCE 06	243	COUNTR06

Nr.	Pattern
244	JAZZ 01
245	JAZZ 02
246	JAZZ 03
247	JAZZ 04
248	JAZZ 05
249	JAZZ 06
250	JAZZ 07P
251	JAZZ 08
252	JAZZ 09
253	SHUFFL01
254	SHUFFL02
255	SHUFFL03
256	SHUFFL04
257	SHUFFL05
258	SHUFFL06
259	SHUFFL07
260	SKA 01
261	SKA 02
262	SKA 03
263	SKA 04
264	REGGAE01
265	REGGAE02
266	REGGAE03
267	REGGAE04
268	REGGAE05
269	REGGAE06
270	AFRO 01
271	AFRO 02
272	AFRO 03
273	AFRO 04
274	AFRO 05
275	AFRO 06
276	AFRO 07
277	AFRO 08
278	LATIN 01
279	LATIN 02
280	LATIN 03
281	LATIN 04
282	LATIN 05
283	LATIN 06
284	LATIN 07
285	LATIN 08
286	LATIN 09
287	LATIN 10
288	LATIN 11
289	LATIN 12
290	LATIN 13
291	LATIN 14
292	LATIN 15
293	BOSSA 01
294	SAMBA 01
295	SAMBA 02
296	MIDE 01
297	MIDE 02

Nr.	Pattern
298	MIDE 03
299	MIDE 04T
300	MIDE 05
301	MIDE 06
302	INTRO 01
303	INTRO 02
304	INTRO 03
305	INTRO 04
306	INTRO 05
307	INTRO 06
308	INTRO 07
309	INTRO 08
310	INTRO 09
311	INTRO 10
312	INTRO 11
313	INTRO 12
314	INTRO 13
315	INTRO 14
316	INTRO 15
317	INTRO 16
318	INTRO 17
319	INTRO 18
320	COUNT
321	ROCK F1
322	ROCK F2
323	ROCK F3
324	ROCK F4
325	ROCK F5
326	ROCK F6
327	ROCK F7
328	ROCK F8
329	ROCK F9
330	HROCK F1
331	HROCK F2
332	HROCK F3
333	HROCK F4
334	METAL F1
335	METAL F2
336	THRAS F1
337	THRAS F2
338	FUSE F1
339	FUSE F2
340	FUSE F3
341	FUSE F4
342	FUSE F5
343	FUSE F6
344	INDST F1
345	POPS F1
346	POPS F2
347	POPS F3
348	POPS F4
349	POPS F5
350	R'nB F1
351	R'nB F2

Nr.	Pattern
352	FUNK F1
353	FUNK F2
354	FUNK F3
355	FUNK F4
356	HIP F1
357	HIP F2
358	HIP F3
359	DANCE F1
360	DANCE F2
361	DANCE F3
362	DANCE F4
363	HOUSE F1
364	HOUSE F2
365	TECHN F1
366	TECHN F2
367	D'nB F1
368	D'nB F2
369	AMB F1
370	GROOV F1
371	GROOV F2
372	BALAD F1
373	BALAD F2
374	BLUES F1
375	BLUES F2
376	CNTRY F1
377	CNTRY F2
378	JAZZ F1
379	JAZZ F2
380	SHFL F1
381	SHFL F2
382	SHFL F3
383	REGGA F1
384	REGGA F2
385	AFRO F1
386	AFRO F2
387	LATIN F1
388	LATIN F2
389	LATIN F3
390	LATIN F4
391	MIDE F1
392	MIDE F2
393	ENDING01
394	ENDING02
395	ENDING03
396	ENDING04
397	ENDING05
398	ENDING06
399	ENDING07
400	METRO4/4
401	METRO3/4
402	ALL MUTE

Drum-Kits

	Display	Pattern
LIVE ROCK	00LIVE1	Live Rock 1
	01LIVE2	Live Rock 2
STUDIO DRUMS	02STDIO1	Studio 1
	03STDIO2	Studio 2
STANDARD KIT	04STNDR1	Standard 1
	05STNDR2	Standard 2
VARIATION	06ELE_DR	Electric
	07ENHPWR	Enhanced Power
GENERAL DRUMS	08GENERL	General
	09DRUM9	Drum#9
FUNK TRAP	10FUNK1	Funk Trap 1
	11FUNK2	Funk Trap 2
JAZZ DRUMS	12JAZZ	Jazz
	13BRUSH	Brush
EPIC ROCK	14EPIC1	Epic rock 1
	15EPIC2	Epic rock 2
BALLAD SET	16BALAD1	Ballad 1
	17BALAD2	Ballad 2
DANCE	18DANCE1	Dance 1
	19DANCE2	Dance 2
RAP/HIPHOP	20HIPHP1	Rap/Hiphop 1
	21HIPHP2	Rap/Hiphop 2

	Display	Pattern
TECHNO BEAT	22TECH1	Techno Beat 1
	23TECH2	Techno Beat 2
LO-FI KIT	24LO_FI	Lo-Fi
	25DIST	Distortion
PERCUSSION	26GNPERC	General Percussion
	27DRSKIN	Drum Skin
ENSEMBLE PARTS	28CLKSTK	Clicks and Sticks
	29LOPERC	Low Percussion
	30HIPERC	High Percussion
PROCESSABLE	31DRY1	Dry 1
	32DRY2	Dry 2
	33DRY3	Dry 3
	34DRY4	Dry 4
	35ROOM1	Room 1
	36ROOM2	Room 2
	37STD1	Room 3
	38HUMAN	Human Dry
	39LONGRM	Long Room
	40LIGHT	Light Pop
	41HITUNE	High Tune
	42TIGHT	Tight Rock

Instrument/MIDI-Notennummerntabelle

- **KIT 1–25, 31–42**

Taste	Bank 1		Bank 2		Bank 3	
	Instrument	Notennr.	Instrument	Notennr.	Instrument	Notennr.
KICK	Kick	36	Cowbell	56	Agogo	67
SNARE	Snare	38	Mute high conga	62	Tambourine	54
C-HH	Closed Hihat	42	Open high conga	63	Clap	39
O-HH	Open Hihat	46	Low conga	64	Short guiro	73
TOM 1	Tom 1	50	Stick	37	High timbale	65
TOM 2	Tom 2	47	High bongo	60	Low timbale	66
TOM 3	Tom 3	43	Low bongo	61	Shaker	70
CYMBAL	Crash cymbal	49	Ride cymbal	51	Cup	53

* Einige Instrumente sind für JAZZ DRUMS anders.

- **KIT 26: General Percussion**

Taste	Bank 1		Bank 2		Bank 3	
	Instrument	Notennr.	Instrument	Notennr.	Instrument	Notennr.
KICK	Metronome click	36	Short guiro	56	Wood block high	67
SNARE	Metronome bell	38	Long guiro	62	Wood block low	54
C-HH	Scratch 1	42	Agogo 1	63	Jingle bell	39
O-HH	Scratch 2	46	Agogo 2	64	Castanet	73
TOM 1	High Q	50	Claves	37	Mute surdo	65
TOM 2	Square click	47	Cabasa	60	Open surdo	66
TOM 3	Short click	43	Whistle 1	61	Mute triangle	70
CYMBAL	Vibraslap	49	Whistle 2	51	Open triangle	53

- **KIT 27: Drum Skin**

Taste	Bank 1		Bank 2		Bank 3	
	Instrument	Notennr.	Instrument	Notennr.	Instrument	Notennr.
KICK	Live conga 1	36	Hand tom	56	Wood block high	67
SNARE	Live conga 2	38	Doumbek 1	62	Wood block low	54
C-HH	Timbales 1	42	Doumbek 2	63	Jingle bell	39
O-HH	Timbales 2	46	Doumbek 3	64	Castanet	73
TOM 1	Bongo reverb 1	50	Latin sell	37	Mute surdo	65
TOM 2	Bongo reverb 2	47	Cabasa	60	Open surdo	66
TOM 3	Tumba 1	43	Whistle 1	61	Mute triangle	70
CYMBAL	Tumba 2	49	Whistle 2	51	Open triangle	53

- **KIT 28: Click and Sticks**

Taste	Bank 1		Bank 2		Bank 3	
	Instrument	Notennr.	Instrument	Notennr.	Instrument	Notennr.
KICK	Stick reverb	36	Latin sell	56	Wood block high	67
SNARE	Studio click	38	Castanet 1	62	Wood block low	54
C-HH	Cross stick	42	Castanet 2	63	Jingle bell	39
O-HH	Short guiro	46	Castanet 3	64	Castanet	73
TOM 1	Claves	50	Brush slap	37	Mute surdo	65
TOM 2	Wood click 1	47	Cabasa	60	Open surdo	66
TOM 3	Wood click 2	43	Whistle 1	61	Mute triangle	70
CYMBAL	Wood click 3	49	Whistle 2	51	Open triangle	53

- **KIT 29: Low Percussion**

Taste	Bank 1		Bank 2		Bank 3	
	Instrument	Notennr.	Instrument	Notennr.	Instrument	Notennr.
KICK	Doumbek 1	36	Loose conga 1	56	Wood block high	67
SNARE	Doumbek 2	38	Loose conga 2	62	Wood block low	54
C-HH	Doumbek 3	42	Tabla 1	63	Jingle bell	39
O-HH	Timbales	46	Tabla 2	64	Castanet	73
TOM 1	Tumba 1	50	Latin sell	37	Mute surdo	65
TOM 2	Tumba 2	47	Cabasa	60	Open surdo	66
TOM 3	Tumba 3	43	Whistle 1	61	Mute triangle	70
CYMBAL	Hand tom	49	Whistle 2	51	Open triangle	53

- **KIT 30: High Percussion**

Taste	Bank 1		Bank 2		Bank 3	
	Instrument	Notennr.	Instrument	Notennr.	Instrument	Notennr.
KICK	Tambourine 1	36	Long guiro 1	56	Wood block high	67
SNARE	Tambourine 2	38	Long guiro 2	62	Wood block low	54
C-HH	Tambourine 3	42	Agogo 1	63	Jingle bell	39
O-HH	Claves	46	Agogo 2	64	Castanet	73
TOM 1	Shaker 1	50	Short guiro	37	Mute surdo	65
TOM 2	Shaker 2	47	Cabasa	60	Open surdo	66
TOM 3	Shaker 3	43	Whistle 1	61	Mute triangle	70
CYMBAL	Viblaslap	49	Whistle 2	51	Open triangle	53

Phrasen

			Nr.	Name	Beschreibung
Rhythm	Drum Loops	1	1	Ry-01-1A	Drum loop 1
			2	Ry-01-1B	Drum loop 2
			3	Ry-01-1C	Drum fill 1
			4	Ry-01-1D	Drum variation 1
			5	Ry-01-1E	Drum fill 2
			6	Ry-01-1F	Drum variation 2
			7	Ry-01-1G	Drum end
		2	8	Ry-01-2A	Drum intro
			9	Ry-01-2B	Drum loop 1
			10	Ry-01-2C	Drum loop 2
			11	Ry-01-2D	Drum break
			12	Ry-01-2E	Drum variation 1
			13	Ry-01-2F	Drum fill
			14	Ry-01-2G	Drum variation 2
	Beats Variation		15	Ry-02-1A	Drum loop 1
			16	Ry-02-1B	Drum loop 2
	Breakbeats		17	Ry-03-1A	Drum loop 1
			18	Ry-03-1B	Drum loop 2
			19	Ry-03-1C	Drum loop 3
			20	Ry-03-1D	Drum loop 4
			21	Ry-03-1E	Drum loop 5
	Latin Loops	1	22	Ry-04-1A	Percussion loop 1
			23	Ry-04-1B	Percussion loop 2
			24	Ry-04-1C	Percussion loop 3
			25	Ry-04-1D	Percussion loop 4
		2	26	Ry-04-2A	Percussion loop 1
			27	Ry-04-2B	Percussion loop 2
			28	Ry-04-2C	Percussion loop 3
			29	Ry-04-2D	Percussion loop 4
		3	30	Ry-04-3A	Percussion loop 1
			31	Ry-04-3B	Percussion loop 2
	Asian Loops		32	Ry-05-1A	Asian percussion loop 1-1
			33	Ry-05-1B	Asian percussion loop 1-2
			34	Ry-05-1C	Asian percussion loop 1-3
			35	Ry-05-1D	Asian percussion loop 2
			36	Ry-05-1E	Asian percussion loop 3
Songs	Hardcore Loop	1	37	Sg-01-1A	Industrial drum loop
			38	Sg-01-1B	Industrial break
			39	Sg-01-1C	Industrial G & B break
			40	Sg-01-1D	Industrial guitar
		2	41	Sg-01-2A	BigBeat drum loop
			42	Sg-01-2B	BigBeat bass loop
			43	Sg-01-2C	BigBeat FX loop
	Kontrol Variations	1	44	Sg-02-1A	Hiphop Track 1-1
			45	Sg-02-1B	Hiphop Track 1-2
		2	46	Sg-02-2A	Hiphop Track 2-1
			47	Sg-02-2B	Hiphop Track 2-2
	Drum Bass Loops	1	48	Sg-03-1A	Drum loop
			49	Sg-03-1B	Bass loop
	Reggae Variations	1	50	Sg-04-1A	Dub drum loop
			51	Sg-04-1B	Dub bass loop
			52	Sg-04-1C	Dub guitar loop
		2	53	Sg-04-2A	Dub drum loop
			54	Sg-04-2B	Dub bass loop
			55	Sg-04-2C	Dub guitar solo loop

		Nr.	Name	Beschreibung
Bass	in A	56	EB-01-1A	Old Funk loop 1
		57	EB-01-1B	Old Funk loop 2
	in B	58	EB-02-1A	Old-school bass loop 1
		59	EB-02-1B	Old-school bass loop 2
	in C	60	EB-03-1A	Old House bass loop
		61	EB-03-1B	Pops bass loop
	in D	62	EB-04-1A	Funk bass loop 1
		63	EB-04-1B	Funk bass loop 2
	in E	64	EB-05-1A	Dark bass loop 1-1
		65	EB-05-1B	Dark bass loop 1-2
	in G	66	EB-06-1A	Funk bass loop 1-1
		67	EB-06-1B	Funk bass loop 1-2
Guitar		68	Gt-01-1A	Acoustic guitar loop on Amaj
		69	Gt-01-1B	Acoustic guitar loop on Amin
		70	Gt-01-1C	Erectric guitar loop on Cmin
		71	Gt-01-1D	RockBilly guitar loop on Amin
		72	Gt-01-1E	Funk guitar loop on A7#9
		73	Gt-01-1F	Funk guitar loop on Dmin9
		74	Gt-01-1G	Hard Rock guitar loop on Bmin
		75	Gt-01-1H	Rock guitar loop on Amin
Analog	Synth Bass	76	AG-01-1A	Analog bass loop 1
		77	AG-01-1B	Synth bass loop 1
		78	AG-01-1C	Synth bass loop 2
		79	AG-01-1D	Synth bass loop 3
		80	AG-01-1E	Analog bass loop 2
		81	AG-01-1F	Analog bass loop 3
		82	AG-01-1G	Synth bass loop 4
	Synth Rhythm	83	AG-02-1A	Synth loop 1
		84	AG-02-1B	Synth loop 2
		85	AG-02-1C	Synth loop 3
		86	AG-02-1D	Synth loop 4
		87	AG-02-1E	Synth loop 5
		88	AG-02-1F	Synth loop 6
	Synth Textures	89	AG-03-1A	String & Synth loop
		90	AG-03-1B	String loop 1
		91	AG-03-1C	String loop 2
		92	AG-03-1D	String loop 3
FX loops		93	FX-01-1A	Fx loop 1
		94	FX-01-1B	Fx loop 2
		95	FX-01-1C	Fx loop 3
		96	FX-01-1D	Fx loop 4

Im Grundzustand enthält Projekt 001 diese Phrasen.

Inhalt der Festplatte des MRS-802

Die Festplatte des MRS-802 ist in zwei Partitionen unterteilt: „MSR-USR“ und „MSR-FAC“. „MSR-FAC“ enthält Dateien, die für die Wartung der Festplatte benötigt werden. Die Dateien in dieser Partition dürfen nicht verändert werden!

„MSR-USR“ enthält folgende Dateien und Ordner:

- **Ordner „PRJINIT“**

Enthält Daten wie Rhythmus-Song-/Rhythmus-Pattern-Daten und Drum-Kit-Daten, die beim Anlegen eines neuen Projekts gelesen werden. In diesem Ordner befinden sich folgende Dateien:

PRJDATA.INI
Projektdaten

RHYTHM.SEQ
Rhythmus-Pattern- und Rhythmus-Song-Daten

- **Ordner „SYS“**

Enthält die Systemdateien.

MAC_PRM.INI
Nummer des zuletzt bearbeiteten Projekts

BURNLIST.CDT
Albumdaten

- **Ordner „PROJxxx“**

Enhält die Daten für jedes einzelne Projekt. In diesem Ordner befinden sich folgende Dateien:

TRACKx_x.DAT
Audio-Daten für jeden Track/V-Take

PHRASExx.PH
Audio-Daten für jede Phrase (Mono- oder linker Stereokanal)

PHRASExx.PHR
Audio-Daten für jede Phrase (rechter Stereokanal)

LOOPxx.LSQ
Beim Erstellen von Phrase-Loops eingegebene Formeldaten

RHYTHM.FST
Beim Anlegen eines Rhythmus-Songs mit dem FAST-Verfahren eingegebene Formeldaten.

PRJDATA.INI
Projekteinstellungsdaten

RHYTHM.SEQ
Rhythmus-Pattern- und Rhythmus-Song-Daten

- **Ordner „WAV_AIFF“**

Ordner für das Speichern von WAV/AIFF-Dateien. Wird für den Import von Phrasen von der internen Festplatte verwendet.
Um diesen Ordner nutzen zu können, installieren Sie die optionale USB-Karte (UIB-01/UIB-02) und kopieren dann WAV/AIFF-Dateien von einem Computer.

- **Ordner „SOUNDS“**

Drum-Kit-Daten

xxxx.DRM
Sound-Daten für die einzelnen Drum-Kits

- **SYSTEM.ZEX**

MRS-802-Systemdatei

Kompatibilität mit den Modellen MRS-1044 und MRS-1266

Auf dem MRS-802 lassen sich Projektdaten des MRS-1044/CD und des MRS-1266/CD nutzen und umgekehrt. Hinsichtlich der unterstützten Funktionen gibt es jedoch einige Beschränkungen.

■ Beim Laden von MRS-1044/CD-Projekten in das MRS-802

- **Folgende Daten werden nicht gelesen:**

• Audiodaten für die Tracks 9/10
• Szenen
• Effekt-Patches
• Bass-Sound-Parameter
• Pad-Empfindlichkeitseinstellungen

■ Beim Laden von MRS-1266/CD-Projekten in das MRS-802

- **Folgende Daten werden nicht gelesen:**

• Audiodaten für die Tracks 9/10
• Szenen
• Sub Out-Einstellungen
• Drum-Kits
• Bass-Sound-Parameter
• Pad-Empfindlichkeitseinstellungen

- **Die Effekt-Patches des GUITAR/BASS-Algorithmus werden aufgeteilt und in numerischer Reihenfolge den Algorithmen CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM und BASS zugewiesen.**

- **Bei Patches des DUAL-Algorithmus werden die Parameter des Typs G/B&Mic und Gtr&Bass geändert.**

■ Beim Laden von MRS-802-Projekten in das MRS-1044/CD

- **Folgende Daten werden nicht gelesen:**

• Szenen
• Rhythmus-Patterns 255 bis 510
• Rhythmus-Songs 1 bis 9
• Effekt-Patches

■ Beim Laden von MRS-802-Projekten in das MRS-1266/CD

- **Folgende Daten werden nicht gelesen:**

• Szenen
• Drum-Kits

- **CLEAN, DIST, ACO/BASS**

Die Effekt-Patches der Algorithmen CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM und BASS werden als Patches des GUITAR/BASS-Algorithmus aufgenommen.

MIDI-Implementierung

1. Recognized Signals

Status	1st	2nd	Description
8nH	kk	vv	Note Off kk: note number vv: velocity will be ignored
9nH	kk	00H	Note Off kk: note number
9nH	kk	vv	Note On kk: note number (See NOTE 1) vv: velocity
BnH	07H	vv	Channel Volume vv: volume value
BnH	0BH	vv	Channel Expression vv: expression value
BnH	78H	xx	All Sounds Off
BnH	79H	xx	Reset All Controllers
BnH	7BH	xx	All Notes Off

NOTE: n = MIDI Channel Number (0 - F)
1. Note On messages can be recorded into a rhythm pattern.

2. Transmitted Messages

Status	1st	2nd	Description
8nH	kk	40H	Note Off kk: note number
9nH	kk	00H	Note Off kk: note number
9nH	kk	vv	Note On kk: note number vv: velocity
BnH	07H	vv	Channel Volume vv: volume value
BnH	7BH	00H	All Notes Off
F2H	sl	sh	Song Position Pointer shsl: song position
F8H			Timing Clock
FAH			Start
FBH			Continue
FCH			Stop

NOTE: n = MIDI Channel Number (0 - F)

3. System Exclusive Messages

No SysEx messages are recognized/transmitted.

MIDI-Implementierungstabelle

[HardDisk Recorder] Date : 28.Jan.2003
Model MRS-802 MIDI Implementation Chart Version :1.00

Function ...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1-16,OFF 1-16,OFF	1-16,OFF 1-16,OFF	Memorized
Mode	Default Messages Altered	3 x ******************	3 x	
Note Number	True voice	32-73 ******************	32-73	
Velocity	Note ON Note OFF	o x	o x	
After Touch	Key's Ch's	x x	x x	
Pitch Bend		x	o	
Control Change		7	7 11 120 121	Volume Expression All Sounds Off Reset All Ctrls
Prog Change	True #	x ******************	x	
System Exclusive		x	x	
System Common	Song Pos Song Sel Tune	o x x	x x x	
System Real Time	Clock Commands	o o	x x	
Aux Mes-sages	Local ON/OFF All Notes OFF Active Sense Reset	x o x x	x o x x	
Notes				

Mode 1 : OMNI ON, POLY Mode 2 : OMNI ON, MONO o : Yes
Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF, MONO x : No

INDEX

W

Z

CATCH US IF YOU CAN

ZOOM CORPORATION

NOAH Bldg., 2-10-2, Miyanishi-cho, Fuchu-shi, Tokyo 183-0022, Japan

TELEFON: +81-42-369-7116 FAX: +81-42-369-7115

Website: http://www.zoom.co.jp

MRS-802- 5002-1

MRS-802 Version 2.0
Ergänzungshandbuch

In diesem Dokument werden Funktionen und Merkmale beschrieben, um die das MRS-802 in der Version 2.0 erweitert wurde.

Inhaltsverzeichnis

Neue Features des MRS-802 Version 2.0

Das MRS-802 bietet in der Version 2.0 folgende zusätzliche Features.

- **Unterstützung für MIDI-Time-Code(MTC)-Ausgabe**

  Zusätzlich zur Übertragung der Timing Clock in der Version 1.x kann das MRS-802 ab Version 2.0 nun auch MIDI-Time-Code(MTC)-Befehle ausgeben.

  Im Gegensatz zur herkömmlichen Timing Clock, die auf internen Tempoinformationen des MRS-802 basiert, wird die aktuelle Position bei MTC als absoluter Zeitwert in Stunden/Minuten/Sekunden/Frames angegeben. Dadurch ist ein im Vergleich zur Timing Clock weitaus stabilerer Betrieb sichergestellt, bei dem das Tempo im Empfängergerät unabhängig eingestellt oder geändert werden kann.

- **Kontinuierliche Wiedergabe mehrerer Projekte (Sequence Play)**

  Indem Sie die Master-Tracks verschiedener Projekte in einer Playlist eintragen, können Sie diese automatisch der Reihenfolge nach wiedergeben. Auf diese Weise können Sie mehrere Projekte in einem Rutsch auf einem externen Recorder aufzeichnen oder eine automatische Abfolge für eine Reihe von Songs festlegen. Da Sie diese Playlist-Informationen bei der Anlage eines Albums zum Brennen einer CD verwenden können, sollten Sie die Song-Abfolge vorher prüfen, bevor Sie den endgültigen Inhalt des Albums festlegen.

- **Unterstützung für die Disc-at-Once-Anlage einer CD**

  Zusätzlich zur Track-at-Once-Methode, bei der leere Abschnitte zwischen den Tracks auf einer Audio-CD angelegt werden, unterstützt das MRS-802 Version 2.0 die Disc-at-Once-Methode, bei der die Tracks kontinuierlich ohne Lücken geschrieben werden.

  Mit Disc-at-Once können Sie auf einfache Weise nicht-unterbrochene CDs mit einem durchgehenden Inhalt anlegen. Zudem können Sie ein Projekt in mehrere Tracks zerlegen und das Resultat auf eine Audio-CD schreiben. So können Sie eine CD von einer Live-Darbietung erzeugen, auf der Sie dennoch zu einzelnen Songs vor- und zurückspringen können.

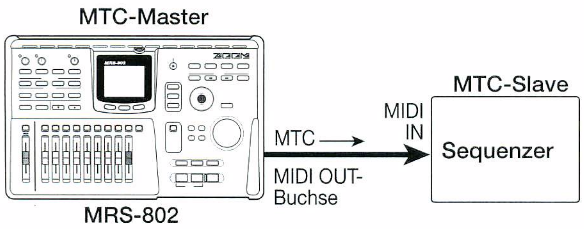
- **Anzeige der Einstellungen für den [MASTER]-Fader**

  Bei der Wiedergabe einer Audio-CD oder Playlist über die Sequence-Play-Funktion werden die Einstellungen des [MASTER]-Faders im Display eingeblendet, während Sie ihn zur Aussteuerung der Lautstärke verwenden. Der Wert wird automatisch im Display eingeblendet, sobald Sie den [MASTER]-Fader bewegen. Nach der Änderung wird wieder der ursprüngliche Fensterinhalt dargestellt.

Einsatz von MIDI Time Code (MTC)

Über MIDI Time Code (MTC)

Zusätzlich zu der Ausgabe der herkömmlichen Timing Clock unterstützt das MRS-802 Version 2.0 MIDI Time Code (MTC). Im Gegensatz zur Timing Clock, die auf internen Tempoinformationen des MRS-802 basiert, wird die aktuelle Position bei MTC als absoluter Zeitwert in Stunden/Minuten/Sekunden/Frames angegeben. So wird eine im Vergleich zur Timing Clock stabilere Synchronisation sichergestellt, bei der das Tempo im Empfängergerät unabhängig eingestellt werden kann.
Das Gerät, das die MTC-Signale ausgibt, wird MTC-Master genannt, während das Empfängergerät als MTC-Slave bezeichnet wird. Das MRS-802 kann ab Version 2.0 als MTC-Master betrieben werden. Für die Synchronisation muss sich das MTC-Slave-Gerät mit dem MTC-Signal verkoppeln. Die Framerate pro Sekunde kann zwischen 24, 25, 29.97 und 30 umgeschaltet und so für das angeschlossene Gerät angepasst werden.
Wenn Sie beispielsweise das MRS-802 Version 2.0 mit einem MIDI-Sequenzer synchronisieren möchten, schließen Sie beide Geräte folgendermaßen an.



Konfiguration des MIDI Time Codes (MTC)

Dieser Parameter bestimmt, ob MIDI-Time-Code(MTC)-Nachrichten zur Synchronisation ausgegeben werden.

1. Drücken Sie in der Rhythmus-Sektion die Taste [DRUM] und dann [UTILITY].

Das Rhythmus-Utility-Menü mit den verschiedenen Einstellungen der Rhythmus-Sektion wird angezeigt.

Utility
Drum Kit

2. Drücken Sie die Cursortasten Links/Rechts, um die Anzeige „UTILITY MIDI" im Display aufzurufen.

Utility
MIDI

3. Drücken Sie nun [ENTER].

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet. Jetzt können Sie MIDI-Einstellungen wählen.

MIDI
DRUM CH

4. Drücken Sie die Cursortasten Links/Rechts, um die Anzeige „MIDI MTC" im Display aufzurufen.

MIDI
MTC

5. Drücken Sie [ENTER] und ändern Sie die Einstellung mit dem Dial-Regler. Folgende Einstellungen stehen zur Auswahl:

MTC
30

- **24 (24 Frames/Sekunde)**
- **25 (25 Frames/Sekunde)**
- **29,97nd (29,97 Frames/Sekunde, non-drop)**
- **30 (30 Frames/Sekunde, non-drop)**
  Bei der Wiedergabe gibt das MRS-802 Version 2.0 MTC-Signale mit der angegebenen Framerate aus.
- **OFF**
  Das MRS gibt keine MTC-Signale aus.

6. Drücken Sie nach der Eingabe der Einstellungen mehrmals die Taste [EXIT].

Auf dem Display wird wieder das Hauptfenster angezeigt.

Kontinuierliche Projekt-Wiedergabe (Sequence-Play-Funktion)

Über Sequence Play

Das MRS-802 Version 2.0 kann die Master-Tracks mehrerer auf der Festplatte gespeicherter Projekte nacheinander wiedergeben (Sequence Play). Auf diese Weise lassen sich Projekte in einem Schritt auf einem externen Recorder aufzeichnen oder eine automatische Abfolge für eine Songauswahl festlegen.
Bis zu 99 Projekte können für Sequence-Play definiert und als Playlist abgespeichert werden. Bis zu 10 verschiedene Playlists stehen zur Verfügung.
Wenn Sie die Playlist-Informationen in ein Album importieren möchten, um eine CD in der Reihenfolge der Playlist zu erstellen, können Sie mit Hilfe dieser Funktion die Song-Abfolge vorher prüfen.

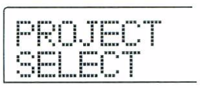
Anlage einer Playlist

Folgendermaßen melden Sie Projekte in einer Playlist an.

1. Stellen Sie sicher, dass in jedem Projekt der jeweils gewünschte V-Take als Master-Track angewählt ist.

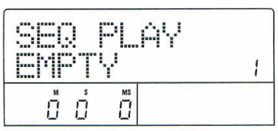
2. Im Haupt-Screen drücken Sie die Taste [PROJECT] in der Display-Sektion.

Das Projekt-Menü für verschiedene projektbezogene Funktionen wird eingeblendet.



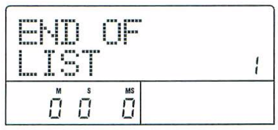
3. Mit den Cursortasten Links/Rechts rufen Sie die Anzeige „PROJECT SEQ PLAY“ im Display auf. Dann drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Im Display erscheint ein Screen zur Auswahl der Playlist. Wenn keine Playlist existiert, erscheint die Meldung “EMPTY”.



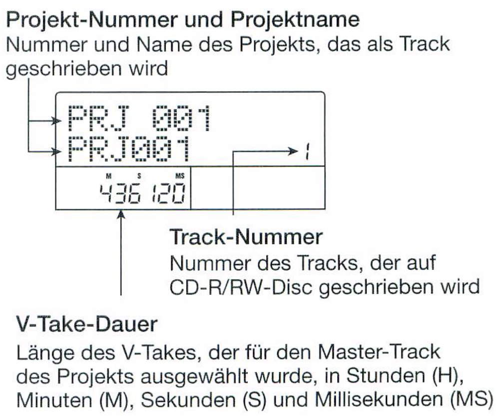
4. Mit dem Dial-Regler wählen Sie die Playlist, in der Sie Projekte registrieren möchten, und drücken dann die Taste [EDIT].

Der Screen zur Anmeldung von Projekten in der Playlist erscheint. Die Anzeige „END OF LIST“ weist auf das Ende der Playlist hin. Wenn die Playlist leer ist, erscheint die Anzeige “END OF LIST” am Beginn der Liste.



5. Mit dem Dial-Regler wählen Sie das Projekt, das Sie am Anfang des Projekts anmelden möchten.

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.

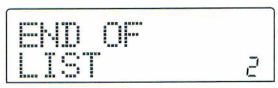


ANMERKUNG

- Wenn Sie einen leeren V-Take für den Master-Track wählen, kann das zugehörige Projekt nicht in der Playlist angemeldet werden. Wenn der Projektname nicht im Display erscheint, sollten Sie den im Master-Track gemeldeten V-Take prüfen.
- Wenn der V-Take kürzer als 4 Sekunden ist, kann der Master-Track nicht in der Playlist aufgenommen werden.

6. Drücken Sie die rechte Cursortaste.

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet (die Meldung END OF LIST wechselt an die zweite Position). In diesem Zustand können Sie das zweite Projekt zur Wiedergabe selektieren.



7. Wählen Sie das nächste Projekt für die Wiedergabe mit dem Dial-Regler aus.

Bei der Auswahl der weiteren Projekte gehen Sie genauso vor.

Pro Playlist können Sie maximal 99 Projekte anmelden.

- **So tauschen Sie Projekte in einer Playlist aus**

  Mit den Cursortasten Links/Rechts wählen Sie die Wiedergabenummer aus, der Sie ein anderes Projekt zuordnen möchten, und wählen dieses dann mit dem Dial-Regler an.

- **So fügen Sie ein Projekt in eine Playlist ein**

  Über die Cursortasten Links/Rechts wählen Sie die Wiedergabenummer aus, an der Sie ein Projekt einfügen wollen. Drücken Sie in der Steuer-Sektion die Taste [INSERT/COPY]. Im Display wird „INSERT?" angezeigt. In diesem Zustand wählen Sie mit dem Dial-Regler ein anderes Projekt aus. Drücken Sie dann die [ENTER]-Taste (nachfolgende Projekte werden neu nummeriert).

- **So löschen Sie ein Projekt aus einer Playlist**

  Über die Cursortasten Links/Rechts wählen Sie die Wiedergabenummer aus, die Sie löschen möchten. Drücken Sie in der Steuer-Sektion die Taste [DELETE/ERASE]. Auf dem Display wird „DELETE SURE?" angezeigt. Um das Projekt aus der Playlist zu löschen, drücken Sie die Taste [ENTER] (nachfolgende Projekte werden neu nummeriert).

- **So löschen Sie alle Projekte aus einer Playlist**

  Wenn das Anmeldefenster angezeigt wird, drücken Sie die Taste [DELETE/ERASE] in der Steuer-Sektion und dann die Cursortaste Ab. Im Display wird „ALL DEL SURE?" angezeigt. Um alle Projekte in der Playlist zu löschen, drücken Sie die Taste [ENTER].

- **Umschalten des V-Take für den Master-Track**

  Drücken Sie wiederholt die [EXIT]-Taste, um zum Haupt-Screen zurückzukehren. Laden Sie das gewünschte Projekt und wählen Sie den V-Take für den Master-Track. Gehen Sie dann zum Playlist-Anmeldefenster zurück.

8. Wenn Sie alle gewünschten Projekte in der Playlist registriert haben, wechseln Sie durch wiederholtes Drücken der [EXIT]-Taste zum Haupt-Screen.

HINWEIS

Die Inhalte der Playlist werden automatisch gespeichert.

ANMERKUNG

Wenn die in einer Playlist integrierten Master-Track-Daten für Projekte von der Festplatte gelöscht werden, wird die Playlist in den Leerzustand versetzt.

Playlist-Wiedergabe

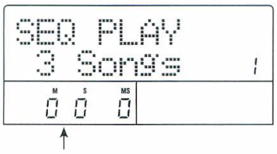
Hier wählen Sie die Playlist für die permanente Projektwiedergabe wie folgt aus.

1. Im Haupt-Screen drücken Sie die Taste [PROJECT] in der Display-Sektion.

Das Projekt-Menü wird eingeblendet.

2. Mit den Cursortasten Links/Rechts rufen Sie die Anzeige „PROJECT SEQ PLAY" im Display auf. Dann drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Im Display erscheint ein Screen zur Auswahl der Playlist. Der Counter am unteren Rand des Displays blendet die gesamte Wiedergabezeit aller Projekte in der Playlist ein.



Gesamtspielzeit der Projekte

3. Wählen Sie mit dem Dial-Regler die gewünschte Playlist aus.

4. Drücken Sie die Taste PLAY [►].

Die Projekte werden in der Reihenfolge, in der sie in der Playlist registriert sind, wiedergegeben. Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.



Projektname — Aktuelle Wiedergabenummer

Mit dem [MASTER]-Fader können Sie die Wiedergabe-Lautstärke einstellen.
Wenn ein Projekt wiedergegeben wurde, wird automatisch das nächste Projekt geladen und abgespielt.

Während der Projektwiedergabe können Sie über folgende Tasten einen Track auswählen, die Wiedergabe unterbrechen oder zu einem bestimmten Punkt springen.

- **Taste PLAY [►]**
  Startet die Wiedergabe am Anfang des aktuellen Projekts.

- **Taste STOP [■]**
  Hält die Wiedergabe des Projekts an und kehrt zum Anfangspunkt des aktuellen Projekts zurück.

- **Taste ZERO [|◄◄]**
  Wechselt zu dem Projekt, das für die Playback-Position 1 registriert ist.

- **Taste FF [►►]**
  Die Wiedergabe wird angehalten und das System springt zum Anfang des nächsten Projekts.

- **Taste REW [◄◄]**
  Die Wiedergabe wird angehalten und das System springt zum Anfang des vorherigen Projekts.

Wenn die Wiedergabe des letzten Projekts abgeschlossen ist, hält der Recorder an.

5. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].

Anlage einer CD mit der Disc-at-Once-Methode

Über Track-at-Once und Disc-at-Once

Das MRS-802 Version 2.0 bietet zwei Optionen zur Album-bezogenen Anlage einer Audio-CD. Bei der Track-at-Once-Methode werden Leerstellen zwischen den einzelnen Tracks auf der Audio-CD eingefügt, während die Tracks bei Disc-at-Once kontinuierlich ohne Lücken geschrieben werden. Mit der Disc-at-Once-Methode können Sie eine durchgehende Disc oder eine CD von einem Live-Konzert anlegen, die sich dennoch Song-weise skippen lässt. Bei beiden Verfahren wird die CD am Schluss automatisch finalisiert, so dass nachträgliches Hinzufügen von weiterem Material nicht möglich ist. Die Unterschiede zwischen Track-at-Once und Disc-at-Once werden im Folgenden detailliert beschrieben.

- Track-at-Once (TAO)
  Die Master-Tracks der im Album gemeldeten Projekte werden nacheinander auf die CD geschrieben, wobei dazwischen kurze Pausen angelegt werden. Wenn eine mit Track-at-Once erstellte CD in einem CD-Player wiedergegeben wird, folgt nach jedem Track eine Lükke von zwei Sekunden. Diese Methode eignet sich zur Anlage einer regulären Musik-CD, bei der jeder Track durch Leerstellen abgetrennt wird.

- Disc-at-Once (DAO)
  Die Master-Tracks der im Album gemeldeten Projekte werden in einem Durchgang ohne Leerstellen auf die CD geschrieben. Wenn Sie eine mit dem Disc-at-Once-Verfahren erstellte CD in einem CD-Player abspielen, wird diese ohne Unterbrechung wiedergegeben, da die Tracks kontinuierlich miteinander verbunden sind.
  Bei Bedarf können Sie mit den Markern PQ-Subcode-Informationen (zur Definition der Start- und Endpunkte eines Tracks u.a.) eingeben, um ein einzelnes Projekt bei der CD-Anlage in mehrere Tracks zu unterteilen. Auf diese Weise lässt sich bequem eine CD von einem Live-Konzert erstellen, bei der der Zuhörer bei Bedarf zu bestimmten Songs springen kann.

HINWEIS

Wenn Sie die CD mit Disc-at-Once brennen, jedoch weiterhin Leerstellen zwischen bestimmten Songs anlegen möchten, sollten Sie diese Leerstellen im Master-Track des jeweiligen Projekts einfügen.

Album-bezogene Anlage einer Audio-CD

Da Sie im MRS-802 Version 2.0 zwischen den Methoden Track-at-Once (TAO) und Disc-at-Once (DAO) auswählen können, ändert sich die Vorgehensweise bei der Album-bezogenen Anlage einer Audio-CD wie folgt.

HINWEIS

Sie können Playlist-Daten, die Sie mit der Sequence-Play-Funktion erstellt haben, in das Album einfügen (→ S. 10).

ANMERKUNG

Zuerst sollten Sie das Quellmaterial auf den V-Takes mit Hilfe der Trim-Funktion optimieren.

1. Legen Sie eine CD-R/RW in das CD-R/RW-Laufwerk ein.

Verwenden Sie eine leere CD-R/RW oder eine vollständig gelöschte CD-RW.

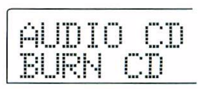
2. Überzeugen Sie sich davon, dass die V-Takes für die Audio-CD auch als Master-Tracks in den Projekten angewählt sind.

3. Im Haupt-Screen drücken Sie die Taste [CD-R/RW] in der Display-Sektion.

Das CD-R/RW-Menü erscheint.

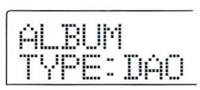
4. Überprüfen Sie, ob "CD-R/RW AUDIO" angezeigt wird und drücken Sie [ENTER].

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.



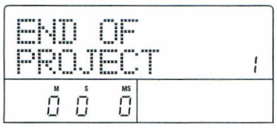
5. Mit den Cursortasten Links/Rechts rufen Sie die Anzeige „AUDIO CD ALBUM" im Display auf. Dann drücken Sie [ENTER].

Nun können Sie die Schreibmethode auswählen.



6. Wählen Sie mit dem Dial-Regler "DAO (Disc-at-once)" oder "TAO (Track-at-once)" und drücken Sie dann [ENTER].

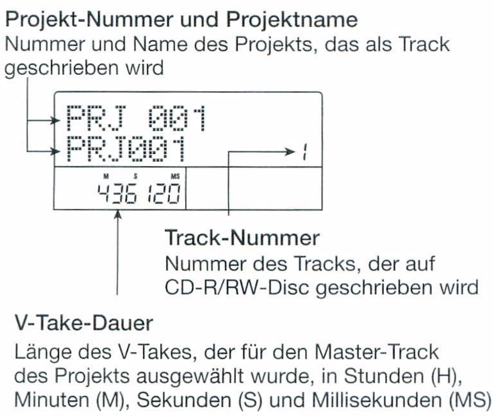
Der Screen zum Registrieren von Projekten für das Album erscheint.



Die Anzeige „END OF PROJ" gibt das Ende der Albumliste der Projekte an. Wenn zuerst die Anzeige „ALBUM" eingeblendet wird, wurde kein Projekt angemeldet. Daher wird „END OF PROJ" angezeigt.

7. Wählen Sie mit dem Dial-Regler das Projekt für Track 1 des Albums.

Die Anzeige „END OF ALBUM" wandert zum nächsten Track (im Beispiel zu Track 2) und das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.



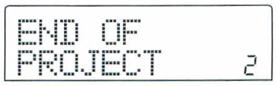
Mit der PLAY [►]-Taste geben Sie den Master-Track des gerade angezeigten Projekts wieder.

ANMERKUNG

- Ein Projekt, für dessen Master-Track ein leerer V-Take angewählt ist, kann nicht als Quellmaterial selektiert werden. Stellen Sie sicher, dass der gewünschte V-Take angewählt ist.
- Wenn die Master-Track-Daten für Projekte aus einem Album gelöscht werden, kehrt das Album in den Leerzustand zurück.

8. Wenn das Projekt für Track 1 ausgewählt wurde, wechseln Sie mit der Cursortaste Rechts zu Track 2.

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.



9. Wählen Sie mit dem Dial-Regler das Projekt für Track 2 des Albums.

10. Auf diese Weise wählen Sie die Projekte für Track 3 und die folgenden Tracks aus.

Maximal 99 Tracks sind zulässig, sofern die CD über genügend freien Speicherplatz verfügt.

HINWEIS

Wenn Sie die Cursortaste Ab auslösen, blendet die zweite Displayzeile "REMAIN" die verbleibende Aufnahmezeit der eingelegten CD-R/RW im Counter ein. Mit der Cursortaste Auf kehren Sie zum vorherigen Screen zurück.

■ **So tauschen Sie Projekte in einem Album aus**

Wählen Sie mit den Cursortasten Links/Rechts die Track-Nummer, für die ein anderes Projekt eingesetzt werden soll, und geben Sie mit dem Dial-Regler das gewünschte Projekt an.

● **So fügen Sie ein Projekt in ein Album ein**

Wählen Sie über die Cursortasten Links/Rechts die Track-Nummer aus, an der Sie ein Projekt einfügen möchten. Drücken Sie in der Steuer-Sektion die Taste [INSERT/COPY]. Im Display wird „INSERT?" angezeigt. Nun wählen Sie mit dem Dial-Regler ein anderes Projekt aus. Drücken Sie dann [ENTER] (die nachfolgenden Tracks werden neu nummeriert).

● **So löschen Sie ein Projekt aus einem Album**

Wählen Sie über die Cursortasten Links/Rechts den Track aus, den Sie bearbeiten möchten. Drücken Sie in der Steuer-Sektion die Taste [DELETE/ERASE]. Im Display wird „DELETE SURE?" angezeigt. Mit [ENTER] löschen Sie das Projekt aus dem Album (die nachfolgenden Tracks werden neu nummeriert).

● **So löschen Sie alle Projekte aus einem Album**

Wenn der Album-Screen angezeigt wird, drücken Sie die Taste [DELETE/ERASE] in der Steuer-Sektion und dann die Cursortaste Ab. Im Display wird „ALL DEL SURE?" angezeigt. Zum Löschen aller Projekts aus dem Album drücken Sie [ENTER].

- **Umschalten des V-Take für den Master-Track**

  Drücken Sie wiederholt die [EXIT]-Taste, um zum Haupt-Screen zurückzukehren. Laden Sie das gewünschte Projekt und wählen Sie den V-Take für den Master-Track. Gehen Sie dann zum Album-Fenster zurück.

11. Wenn Sie alle gewünschten Projekte im Album gespeichert haben, drücken Sie zweimal die Taste [ENTER].

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.

```
ALBUM
SURE?
```

HINWEIS

Wenn Sie die [ENTER]-Taste erneut drücken, wird „CD xx Trk BURN?“ (xx ist hier die Anzahl der Tracks) im Display eingeblendet. Hier wird die Gesamtzahl der Tracks dargestellt, die auf CD geschrieben werden.

12. Starten Sie den Schreibvorgang durch erneutes Drücken der Taste [ENTER].

Durch Drücken von [EXIT] statt [ENTER] brechen Sie den Vorgang ab und gehen zudem einen Schritt zurück. Wenn Sie den Schreibvorgang starten, wird im Display "wait..." für Track-at-Once oder „init...“ für Disc-at-Once eingeblendet. Der Counter zeigt den Fortschritt des Schreibvorgangs an.

Nach Abschluss des Schreibvorgangs wird die CD ausgeworfen und die Meldung „ALBUM NEXT?“ angezeigt. Wenn Sie eine weitere CD mit demselben Inhalt beschreiben möchten, legen Sie eine leere CD-R/RW oder eine vollständig gelöschte CD-RW ein und drücken die [ENTER]-Taste. Um den Vorgang zu beenden, drücken Sie die [ENTER]-Taste.

13. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].

Aufteilen von Tracks mit der Marker-Funktion

Wenn Sie eine Audio-CD mit der Disc-at-Once-Methode erzeugen, können die Marker-Informationen in diesem Projekt zur Anlage von PQ-Subcode-Informationen (Start/Stop-Position des Tracks etc.) und damit zur Aufteilung eines Projekts in mehrere Tracks genutzt werden. Sie können die Marker-gestützte Track-Trennungen für jedes Projekt aktivieren oder deaktivieren. Enthält ein Projekt zum Beispiel mehrere Songs, die live aufgenommen wurden, so können Sie an den Anfang jedes Songs einen Marker setzen, so dass diese als einzelne Tracks auf CD aufgenommen werden. Auf diese Weise wird die Suche und das Springen zwischen den Tracks erleichtert.

ANMERKUNG

Um die Marker-gestützte Track-Trenn-Funktion verwenden zu können, müssen mindestens zwei Marker (einschließlich des Projekt-Start-Marker 00) gesetzt sein.

1. Laden Sie das Projekt, das Sie in mehrere Tracks aufteilen möchten und setzen Sie die Marker an geeignete Positionen.

Die Marker-gestützte Track-Trennung kann nur für das gesamte Projekt ein- oder ausgeschaltet werden. Löschen Sie alle unnötigen Marker im voraus.

2. Führen Sie die Schritte 1 – 6 im Abschnitt "Album-bezogene Anlage einer Audio-CD" durch, wählen Sie Disc-at-Once (DAO) und öffnen Sie das Album-Fenster im Display.

```
END OF
PROJECT        1
M  S  MS
0  0  0
```

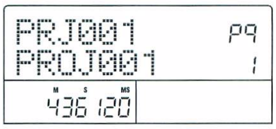
3. Mit den Cursortasten Links/Rechts und dem Dial melden Sie Projekte im Album an.

4. Wählen Sie über die Cursortasten Links/Rechts das Projekt aus, das in mehrere Tracks zerlegt werden soll.

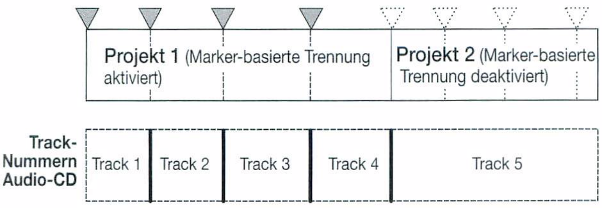
5. Drücken Sie in der Steuer-Sektion [MARK].

Die Marker in diesem Projekt werden nun als PQ-Subcodes genutzt. Die Meldung "PQ" wird oben rechts im Display eingeblendet.

Durch nochmaliges Drücken der [MARK]-Taste kehren Sie zu dem vorherigen Zustand zurück. Während das Album-Fenster angezeigt wird, können Marker jederzeit an- oder ausgeschaltet werden.
Wenn die Marker-Funktion für das Projekt inaktiv ist, das als Track 1 auf der Audio-CD registriert ist, erscheint folgende Anzeige.



Wenn ein Projekt geteilt wird, steigt die Anzahl der Tracks auf dem Album: Die Tracks der nachfolgenden Projekte werden neu nummeriert.
Wenn zum Beispiel vier Marker in einem Projekt gesetzt wurden, werden die Tracks auf der Audio-CD folgendermaßen verteilt.



Die weiteren Schritte zur Anlage einer Audio-CD sind im vorherigen Abschnitt beschrieben.

ANMERKUNG

- Wenn die Tracks nicht wie erwartet geteilt wurden, drücken Sie mehrfach die Taste [EXIT], um zum Haupt-Screen zurückzukehren. Prüfen Sie nun, ob entsprechende Marker-Informationen in dem Projekt eingegeben wurden.
- Wenn die Marker zu dicht aneinander sitzen, blendet das Display die Meldung "Track is Short" ein und die Marker-gestützte Trennung kann nicht für dieses Projekt aktiviert werden.
- Ein Album kann maximal 99 Tracks umfassen. Wenn Sie die Anzahl von 99 Tracks in einem Projekt durch eine Marker-gestützte Trennung überschreiten, erscheint die Meldung "Too Many Track" im Display und die Marker-gestützte Trennung kann nicht aktiviert werden.

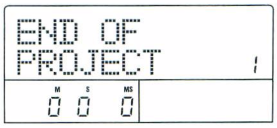
Einfügen einer Playlist in ein Album

Im MRS-802 Version 2.0 können Sie die Master-Tracks von mehreren Projekten in eine Liste (Playlist) für die fortlaufende Wiedergabe als Sequenz aufnehmen (→ S. 4). Bei der Album-bezogenen Anlage einer Audio-CD können Sie Playlist-Informationen einfügen.

HINWEIS

Sie können bis zu 10 Playlists erstellen, jedoch nur eine in ein Album einfügen.

1. Führen Sie die Schritte 1 – 6 im Abschnitt "Album-bezogene Anlage einer Audio-CD" durch und rufen Sie den Album-Screen im Display auf.



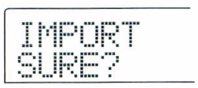
2. Drücken Sie in der Display-Sektion die Taste [UTILITY].

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet. In diesem Zustand können Sie die Playlist (1 -10) wählen, um sie in das Album einzufügen.



3. Wählen Sie die Playlist mit dem Dial-Regler und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.

Im Display wird „IMPORT SURE?“ angezeigt.



4. Um die Playlist-Informationen zu importieren, drücken Sie die Taste [ENTER].

Der Vorgang wird ausgeführt und das Album-Fenster erscheint wieder.

HINWEIS

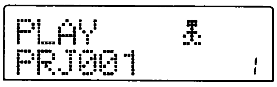
Nach dem Import der Playlist-Informationen können Sie das Album ganz normal bearbeiten.

Einblenden der Stellung des Master-Faders

Das MRS-802 Version 2.0 blendet die aktuelle Einstellung des [MASTER]-Faders im Display ein, wenn dieser bei der Wiedergabe einer Audio-CD oder einer Playlist über die Sequence-Play-Funktion bewegt wird.

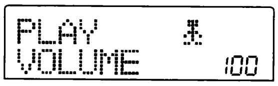
1. Geben Sie ein Audio-CD im CD-R/RW-Laufwerk oder ein Playlist wieder.

Wenn Sie beispielsweise eine Playlist wiedergeben, wird das Display folgendermaßen umgeschaltet.



2. Bewegen Sie den [MASTER]-Fader.

Die Wiedergabelaustärke verändert sich und die aktuellen Werte des [MASTER]-Faders werden im Bereich von 0 - 127 angezeigt.



Wenn der [MASTER]-Fader für zwei Sekunden nicht verändert wurde, schaltet das Display auf den Inhalt in Schritt 1 zurück.

ANMERKUNG

- Wenn die analoge Wiedergabe als Wiedergabe-Methode für die Audio-CD gewählt wurde (der Kopfhörer-Ausgang des CD-R/RW-Laufwerks ist aktiv), haben Änderungen am [MASTER]-Fader keine Auswirkung.
- Der oben beschriebene Vorgang ändert die innerhalb des Projekts abgespeicherte Einstellung des [MASTER]-Faders nicht.

MIDI-Implementationstabelle

[Hard Disk Recorder] | Date: 24 May 2004
Model MRS-802 | MIDI Implementation Chart | Version: 1.01

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1-16, OFF 1-16, OFF	1-16, OFF 1-16, OFF	Memorized
Mode	Default Messages Altered	3 x ******************	3 x	
Note Number	True voice	32-73 ******************	32-73	
Velocity	Note ON Note OFF	o x	o x	
After Touch	Key's Ch's	x x	x x	
Pitch Bend		x	o	
Control Change		7	7 11 120 121	Volume Expression All Sounds Off Reset All Ctrls
Prog Change	True #	x ******************	x	
System Exclusive		x	x	
System Common	Qtr Frame Song Pos Song Sel Tune	o o x x	x x x x	
System Real Time	Clock Commands	o o	x x	
Aux Messages	Local ON/OFF All Notes OFF Active Sense Reset	x o x x	x o x x	
Notes		MTC quarter frame message is transmitted.		

"Mode 1: OMNI ON, POLY   Mode 2: OMNI ON, MONO   o: Yes
"Mode 3: OMNI OFF, POLY   Mode 1: OMNI OFF, MONO   x: No

ZOOM
CATCH US IF YOU CAN

ZOOM CORPORATION
ITOHPIA Iwamotocho 2chome Bldg., 2-11-2, Iwamoto-cho,
Chiyoda-ku, Tokyo 101-0032, Japan
Internetadresse: http://www.zoom.co.jp